

**236
PAGES !**

GÉNÉRATION

AMIGA, PC, ST, CONSOLES

QUEL PC POUR LE JEU ?

8 PAGES DE TRUCS
ET ASTUCES
SUR MICRO !

FIRST SAMOURAI,
HEIMDALL,
LOTUS 2:
L'ECLATE TOTALE !

PREVIEWS : EPIC,
CHUCK ROCK 2,
POPULOUS 2,
ROBOCOP 3 !

CONSOLES :
TOUTE
L'ACTUALITE !

50 places de
concerts pour
J.J. Goldman
à gagner !



M 4681 - 38 - 25,00 F



WRESTLEMANIA™



**RETROUVEZ
HULK HOGAN
ET LES SUPERSTARS
DU CATCH ET
DEVEENEZ
L'INCONTESTABLE
CHAMPION
DU MONDE DE
CATCH!!!**



**AMSTARD . ATARI ST . AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES**

oceo

© 1991 OCEO. Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la société OCEO est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la société OCEO est formellement interdite.
OCEO SOFTWARE S.R.L. 25 01000 - BERTHON, 25117 PARIS, FRANCE.
TEL. 02048309 FAX. 02271674



Le nouveau DeluxePaint® IV avec HAM fera plus que tourner les têtes.

Il faudra se mettre à l'envers, se retourner, tournoyer,
ou se métamorphoser en chanteurs de rock hirsutes en moins
de temps qu'il n'en faut pour dire "Tutankhamen".



Avec le modèle vidéo "Hold and Modify" (HAM), DeluxePaint IV vous offre
un nombre stupéfiant de 4096 couleurs; c'est-à-dire des gradients plus
progressifs, plus versatiles et plus faciles à définir.

Vous pouvez non seulement peindre en HAM mais aussi animer.
Imaginez des images éclatantes, en 4096 couleurs,
qui se déplacent sans effort sur l'écran.

Avec Deluxe Paint IV, l'animation est facile. La fonction spéciale
"Case Lumineuse" vous permet de voir la dernière image
de l'animation tout en simulant la suivante.

Vous pouvez aussi choisir deux images différentes -une chenille et un papillon,
par exemple -et Deluxe Paint IV exécutera une métamorphose
stupéfiante de l'une à l'autre en autant d'images que vous voudrez.

Toutes ces fonctions sont dirigées depuis une commande
d'animation, nouvelle, de style vidéo, qui rend l'animation
aussi facile que d'appuyer sur un bouton.

Alors, que cela soit pour peindre ou pour animer, vous pouvez
à présent obtenir des effets progressifs d'une incroyable subtilité.

Il vous suffira de goûter aux possibilités offertes par DELUXEPAINT IV
pour réaliser que cette innovation sensationnelle a des années-lumière
d'avance sur les autres produits du marché.

Disponible Uniquement sur Amiga le 27 septembre 1991
Manuel et Software en français.



ELECTRONIC ARTS

11148 Revere Road, Emeryville, CA 94608, USA
Tel: (415) 753-1000, Fax: (415) 753-1001

POTER UNE EXTENSION DES VERSIONS précédentes de DeluxePaint, implique le paiement de votre matériel avec un franc-chèque, virement postal ou débit de carte de crédit. Il y a également une option d'extension à Datas Soft Department, Electronic Arts Ltd. Une extension pour DeluxePaint I coûte 65\$ pour 800 et 65\$ pour 65\$ pour 65\$. Appelez +44 753 599652 pour obtenir tous les détails sur ces et sur les vidéos spéciales qui vous aideront à profiter au maximum des possibilités de DeluxePaint IV.



MAGIC POCKETS

THE BITMAP BROTHERS



01, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 6BB
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade



EDITO

Quel succès ! Micro & Co sure bien été le rendez-vous de cette fin d'année pour tous les passionnés de jeux vidéo. Vous étiez tellement nombreux sur notre stand qu'il nous a été impossible (siors que presque tous les membres de la rédaction étaient présents) de répondre à toutes vos questions. N'avez crainte, vous pouvez toujours le faire en tapant 3615 GEN4 sur votre minitel où en nous adressant une jolie lettre. Les plus intéressantes trouveront un écho dans notre rubrique "Courrier des Lecteurs". Vous avez été surpris par les absences d'un certain nombre d'intervenants importants du monde de la micro. Votre présence massive et passionnée prouve qu'ils ont vraiment eu tort !

L'opération disquette du mois dernier sure, elle aussi, soulevé un enthousiasme délirant. Arrêtez de téléphoner ou d'écrire, nous vous promettons de tout tenter pour renouveler l'opération prochainement sans oublier les possesseurs de PC et compatibles.

Pour ce numéro de novembre, nous avons encore fait les choses en grand, vous le constaterez ! Tout d'abord, la rédaction vous propose un article complet sur la configuration idéale souhaitable si vous souhaitez acheter un PC ou compatible pour jouer. Conseil à suivre, croyez moi !

Ensuite, Génération 4 passe en revue tous les produits du mois, aussi bien micros que consoles, et vous dévoile en exclusivité toutes les nouveautés de Noël.

Enfin, nous vous offrons un cahier de 8 pages exclusivement consacré aux trucs et astuces. De quoi combler les plus bidouilleurs d'entre vous !

N'oubliez surtout pas le Club Génération 4 avec ses prix réduits et ses cadeaux, différents chaque mois, ce serait trop bête !

Rendez-vous le mois prochain pour un numéro de Génération 4 encore plus riche, encore plus complet et encore plus beau !

Frank Ladoire





- Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...
je suis nul, nul, nul.

GAME GEAR. OÙ QUE TU SOIS C'EST PLUS FORT QUE TOI.



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable.
C'est la son et le harmoniste réglables. Et c'est surtout la
couleur, ou plutôt les couleurs. Et là, après le jeu sur
la Game Gear, tu sauras bien te représenter quelques

couleurs car en retournant tes jeux Sega préférés, il y a
Super Mario, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une
partie sur la Game Gear, ce n'est jamais sans la couleur.
La Game Gear est née avec la couleur.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

7 EDITO

10 Sommaire

13 MAGASINE

- 14 Quel PC pour jouer ?
- 22 Hit Parade
- 25 Courrier Des Lecteurs
- 34 Les News
- 59 Le Club GEN 4

63 MICRO

- 66 Tests
- 142 Préviews
- 164 WoRk In Progress Drekkhen 3
- 168 Work In Progress B.A.T. 2

Génération 4 :
18 rue Hégessippe Moreau, 75018 PARIS
Téléphone : 19 33 (1) 45 22 36 80
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Directeur de la Publication :
Godofroy Gaudou
Rédacteur en Chef : Stéphane Lavosard
Rédacteur en Chef Adjoint : Frank
Ladoux, Didier Lutz
Secrétaire de Rédaction : Françoise
Germann

Publicité : Antoine Harmel
19, rue Hégessippe Moreau 75018 PARIS
Téléphone : 19 33 (1) 43 87 01 39
Fax : 19 33 (1) 45 22 70 31

Service Télématique 3615 GEN4 : M. de
Dix, STJC, Arloch

Comité de Rédaction : Tristan Lefebvre,
Christian Roux, Philippe Queux,
Jean Delisle

Directeur Artistique : Hervé Hadmar
Illustrateur : Olivier Frost

Chef de Fabrication : Michel Lhopzault
Opérateur PAO : Marie Fournel, Jean
Marthe, Cecile Gandini, Marie Prostier,
Corinne Bulzac, Mirella Guéneau

- 182 Updates
- 183 En Bref

185 CONSOLES

- 188 Tests CoreGrafx
- 192 Tests Megadrive
- 200 Tests Lynx
- 202 Tests Gameboy
- 204 Tests Super Famicom
- 212 Tests Neo Geo
- 220 Express
- 221 Nippon News
- 226 Concours Sodipeng

I à VIII LE BIDOUILLER MALADE

Compétitivité : Joanne Kerandiel,
Charles Convalot
Secrétariat Général : Christelle Moutis
Service Abonnement Génération 4 :
36, rue de Poppea 75012 PARIS
Téléphone : (1) 43 42 00 80
Gestion Commerciale : Chantalum
Phénoménus Kuentzleque (Le Boston)
Service des Ventes : Olivier Lepoche
Photographe : GYA (PARIS), PREFIX (PARIS)
Impression : SYMA (TORCY)

Génération 4 est une publication Presma-
mage, SARL, de presse au capital de 2000
francs et dont le siège social se situe au 210,
rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PA-
RIS. La copie et la traduction, même par-
tielles, de nos textes et documents est for-
mellement interdite sans notre autorisation.
L'envoi de lettres, photos ou documents im-
plique l'acceptation par l'auteur de leur libre
publication dans le journal. Documents non
retournés.

Dépôt légal : second trimestre 91.
Membre Inrevit OJD
Commission paritaire : 68721
ISSN : 0967-870X

INDEX

INDEX DES ANNONCEURS

1ST CENTURY SOFT 177
A&S MARKET 91
ALLIANCE INFO 17
AMS 173
ARCADE 173
ATARI 157
ATARI FRANCE 181-188
CAVAL 4 81
CARTUL 18-39
COMPUTERS GAME 94-95
DEFINITE SOFTWARE 13-113-117-119
DOKAR 91-93
EDITION DU SOUS-EN 101
ELECTRON 195
ELECTRONIC ARTS 4-5
EXPRESS SOFTWARE 21-47
FBI 67
FURSE GRACIAL 57
FRAC 8-9
GAMES 107
GENERAL VIDEO 78-79
GRIMM 15-171
IFA 89
MAGNETS 45
INFORMATION 33-168
JENSEI 163
JMD 137
KOWLEIC 18-19
LES P.A.T. 80
LOGICIS & SERVICES 163
LORELS 25-129-181
M 237
MC FRANCE 13
MICROMANIA 84-85
MICROMANIA 63-123-168-167
MICRO SWIST 33-43
MICRO VIDEO 45
MINDSCAPE 6
OCEAN 9-3-47-44-45-75-176
SECURITY NEWS 89
SCIENCE & VE JOURNAL 153
SCOPIONS 184
STIGA 6-9
THE DISC COMPANY 41-53-151
ULI SOFT 37-48-89-93-96-107
191-197-198-141-147
155-159-185-188
ULTRA GAMES 71-808
515-911
US GOLD 92

INDEX DES TESTS

AGE 46
ANOTHER WORLD 125
CELEST LEGIONS 118
FASCINATION 130
FINAL FRONT 85
FIRST SANDORAL 181
GULL COMBAT 132
HEADCALL 96
Hudson Hawk 114
JANAY WHITE WHIRL 142
KING QUEST 2 119
LEGENDS SULT LARRY 1 113
LEGENDS SULT LARRY 2 48
LOTUS 5 100
MAD TV 118
MARTIAN ADORATION 80
MEGADEFENSE 136
MEGADEFENSE 96
MIGHT & MAGIC 3 156
OUTRIM EUROPA 80
POLICE QUEST 3 96
POOL OF DARKNESS 104
SPACE QUEST 1 159
SPECIALISTS BOX 75
STRIKE 5 138
SUPAPLEX 180
SUSPICIOUS CARDO 74
THE LAST HENNA 3 130
TV SPORTS BOSSING 76
WILLY WAGNER 134
XELTOPIA 5 C64 180
WORLD ICE JOCKEY C64 182
DECAP ATTACK HDV 194
EL VENTO HDV 197
MASTERS OF WARFARE HDV 194
ROCKWOOD HDV 195
SHIPPING OF THE DARKNESS HDV 198
ARTHUR QUEST SHMC 204
JERRY BOY SHMC 208
SUPER TOWNS SHMC 206
ALPHA JOURNEY 9 HD2 218
BLUE'S JOURNEY HD2 216
GHOST PRIDE HD2 214
KING OF THE MONSTERS HD2 215
SENGOJE HD2 212
CHICKEN RAG LYNX 506
TURBO SUB LYNX 506
YAKING CHUG LYNX 506
BLADES OF STEEL GARY 509
GAINSTLET 5 GARY 509
SUPER MC PRO AM GARY 509

LE MEILLEUR S'EST ENCORE AMELIORE.



TURBO CHALLENGE 2



95%



HIT

DISPONIBLE SUR
AMIGA/ATARI ST/STE

© 1989 Lotus Development Corporation
Lotus est une marque déposée



Graphisme 9/10 - Jeu 8/10 - Son 7/10 - 10
Prix de vente 119 F - 55 F



Lotus Turbo Challenge 2 est le meilleur jeu de course en circuit
disponible sur Amiga/Atari ST/STE. C'est le jeu de course le plus
réaliste et le plus amusant.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

Le jeu est disponible sur Amiga/Atari ST/STE.

QUEL PC POUR LE JEU ?

LE CLUB :
DES DEMOS,
DES CADEAUX...

TOUTE L'ACTUALITE DE LA FIN D'ANNEE • PARTICIPEZ AU HIT PARADE
DE GENERATION 4 • LE GOURRIER DES LECTEURS

QUEL PC POUR LE JEU ?

Comme on dit outre-Manche, "...this is the question".

Depuis plus d'une année maintenant, le marché des jeux PC et compatibles a véritablement explosé. Les éditeurs américains en ont fait leur machine préférée, et ce sont maintenant les éditeurs européens qui convertissent leurs jeux sur PC et compatibles et développent même en priorité sur ce standard. Le problème avec les ordinateurs PC et compatibles vient de la multitude des configurations et des constructeurs. En effet, si vous voulez acheter un Amiga ou un ST, le choix est limité quand aux configurations proposées. Vous pouvez éventuellement hésiter entre un écran couleur ou noir et blanc, ou sur la RAM (512 ko, 1 Mo ou plus), sur le nombre de lecteurs de disquettes ou l'acquisition d'un disque dur. Bref, en deux jours, votre choix est fait. Par contre, pour les compatibles PC, il existe plusieurs dizaines, voire centaines de machines différentes, qui même si elles sont compatibles avec le standard PC, elles possèdent des caractéristiques très différentes. Voici donc pour les gens désireux de s'intéresser à ce standard, un résumé des principales notions à connaître pour choisir le bon matériel.

LE MICROPROCESSEUR DE VOTRE MACHINE

Il existe actuellement sur le marché, plusieurs types de processeurs. Nous



ne nous attendrons pas sur les 8086 qui sont complètement obsoletes. Même les microprocesseurs 80286 sont à la limite d'être dépassés par les nouveaux venus. Ces derniers sont bien sûr les 80386 beaucoup plus puissants et encore mieux avec les 80486, à peine arrivés sur le marché et donc pour l'instant insaisissables. La puissance de ces puces peut se définir grossièrement par le nombre d'instructions qu'elles offrent.

Le deuxième point essentiel vient de la rapidité du microprocesseur, qui va de 4.77 Mhz pour les anciens PC à 33 voire 40 Mhz pour les plus derniers modèles. Il faut savoir qu'en moyenne, pour avoir une machine de jeu suffisamment rapide pour supporter les meilleurs jeux, il faut maintenant une machine qui tourne au minimum à 16 Mhz.

Enfin, la mémoire vive de votre machine est le dernier point important, avec un minimum de 1 mégaoctet de Ram, deux ou quatre mégaoctets étant bien sûr l'idéal. Il existe aussi le fameux cache (généralement de 64, 128 ou 256 ko) qui est une mémoire rapide qui permet d'optimiser l'utilisation du microprocesseur et de la mémoire, accélérant ainsi grandement les performances de votre machine.

LES ECRANS

C'est là aussi un des points clés des compatibles PC, avec plusieurs standards pour les écrans. Les écrans dits CGA, offrent seulement quatre couleurs, dans un mode de définition largement inférieur au ST ou à l'Amiga. Le mode EGA propose lui 16 couleurs, dans un mode graphique légèrement inférieur au ST et donc à l'Amiga. Enfin le mode VGA est bien sûr le plus intéressant, avec surtout une résolution supérieure aux autres machines 16 bits pré-citées, et 256 couleurs affichables simultanément à l'écran. D'autres modes existent tel que le mode Super VGA, mais nous n'en parlerons pas.

DISQUE DUR, LECTEURS DE DISQUETTES...

C'est là une des forces des PC et compatibles, avec dans n'importe quelle configuration de base un disque dur d'au minimum 20 mégaoctets. Il vaut mieux avoir un disque dur d'au moins 40 mégaoctets, mais là encore, c'est vraiment le strict minimum. Quand on sait que Wing Commander 2 peut occuper jusqu'à 20 mégas de votre disque dur et une bonne dizaine pour les derniers jeux d'aventure Sierra, vous arriverez rapidement à la conclusion qu'il faut plutôt tabler sur la centaine de mégas avec une rapidité de 16 à 25 ms pour les plus lents. Pour ce qui est des drives, là encore

c'est compliqué. Deux standards, avec les drives 5.25 (soit 360 ko soit 1,2 mégas) et les drives 3.5 (720 ko ou 1,44 mégas), évidemment plus pratique en 1,44 Mo. Pour ce qui est des lecteurs CD-ROM, plusieurs modèles sont bien sûr disponibles, plus ou moins performants, et c'est sans aucun doute le média des années 90. Avec environ 600 mégas par CD-ROM, mais un débit pour l'instant trop lent, il est utilisé comme support par la plupart des éditeurs amateurs et visionnaires.

Une souris, un clavier, un système d'exploitation, un joystick...

Les claviers sont généralement livrés dans la configuration de base, tout

comme la souris et le DOS, système d'exploitation (équivalent du TOS ou du Workbench) spécifique aux PC. Pour ce qui est des capacités sonores, le PC souffre malheureusement d'une lacune incroyable, puisqu'il ne possède qu'une unique voie en stéréo, ce qui donne généralement des sons et des musiques grotesques. Il est donc utile d'ajouter une carte son à votre machine (environ 1 000 F) qui donne alors accès à des musiques qui rivalisent voire surpassent celles composées sur Amiga



ou ST. Alors me direz-vous, quel est la machine idéale ?

Exemple de configurations standards

Nous allons vous donner un exemple de configuration compatible PC ainsi qu'un prix approximatif, ce dernier pouvant varier énormément d'un constructeur à un autre et d'une boutique à l'autre.

Un 80386 cadencé à 25 mhz, équipé d'une mémoire cache offre des capacités plus que correctes. Il faut en outre tabler sur 2 Mo de mémoire vive et sur un disque dur de 80 Mo. Un écran VGA, un lecteur de disquette 5.25 et un 3.5 sont aussi nécessaires, tout comme une carte son SoundBlaster et un joystick. L'ensemble se trouve pour environ 13 000 F, ce qui est je vous l'accorde encore un peu cher. Mais c'est le

REPARATION: ATARI, COMMODORE sous 48 heures

ATARI STE/STF 300F
ATARI MEGA STF 400F
ATARI MEGA STE 700F
Extension de RAM N.C.
AMIGA 400F
ECRANS: mono. 250F
couleur. 350F

Parfait HT, pièces comprises, intervention dans nos ateliers de Vigneux

MCF
Maintenance Concept France

20 bis, rue Eugène SUE
91270 VIGNEUX/SEINE
TEL: 69 42 87 87

Heures d'ouverture: 9h30 - 12h30 / 14h00 - 18h00

3615 GEN4

**GAGNEZ
DES DIZAINES
DE LOGICIELS
OFFERTS PAR
MICROIDS**

3615 GEN4

**BIENTOT
LE TELECHARGEMENT
SUR PC ET
COMPATIBLES**

pris à payer si vous ne voulez pas vous retrouver avec une machine dépassée d'ici six à douze mois.

LES CARTES SONS

Tous les jeux qui sortent maintenant sur PC et compatibles, possèdent de magnifiques musiques et des bruitages incroyables. Depuis de nombreux mois on vous prend la tête avec des Ad-Lib par-ci, des SoundBlaster ou des SoundMaster par-là et des MT-32 quand ça nous prend. Quelle est la mieux, la moins chère ou celle qui est supportée par le plus d'éditeurs, voici quelques unes des questions que vous êtes en droit de vous poser.

Ad-Lib



C'est la carte qui a révolutionné les jeux PC, en offrant 11 voix en monophonie et ce pour actuellement environ 1 000 F. Elle a l'avantage d'être une des plus anciennes et un des standards les plus reconnus par les éditeurs de jeux. Développée il y a plusieurs années, elle a du mal à rester compétitive vis-à-vis des cartes concurrentes.

LAPC-1

Il s'agit d'une carte développée par la société Roland, un grand de la musique. Elle offre les sons de base du MT-32 et une excellente qualité sonore, mais il vous en coûtera 3 000 F en moyenne. Elle n'est pas compatible avec l'Ad-Lib et tous les éditeurs ne développent pas dessus.

SoundBlaster



Sa compatibilité avec la carte Ad-Lib, son prix à peine supérieur 1 300 F, en font actuellement la meilleure carte sur le marché pour le rapport qualité/prix. Pour 300 F supplémentaires, vous pourrez en outre ajouter les chips CIMS qui vous donneront 12 voix stéréos en plus des 11 voix monos de base. Une sortie midi et un port joystick sont en outre présents sur la carte.

Les autres :

Il existe d'autres cartes, telle que le SoundMaster de chez Covox par exemple, mais elles ne représentent qu'une part infime du marché pour l'instant.

La carte à acheter ?

D'ici Noël, vous aurez le choix entre trois nouvelles cartes fabuleuses, très largement supérieures aux cartes précédentes pour des prix variant de 2 000 à 3 000 F à leur lancement. Il y a tout d'abord la carte Pro Audio Spectrum (MediaVision), mais aussi la SoundBlaster Pro (Creative Labs) et enfin Ad-Lib Gold (Ad-Lib), toutes trois prévues (extensions ou sur la carte de base) pour supporter les supports multimédias CD-ROM. Il semblerait cependant, que la carte Ad-Lib Gold possède quelques avan-

tages supplémentaires par rapport à ses deux concurrentes, mais elles représenteront toutes les trois le prochain achat indispensable pour tout passionné de jeux micros PC, après ou avec le CD-ROM bien sûr.



Alliance LOISIRS
360, rue de Charente
75013 Paris
M. A. Univers
TEL. 92.43.00.64

UNIQUE A PARIS

Une Boutique entièrement dédiée au Jeux.
Plus de 3000 Références Pour Consoles
SEGA, NINTENDO, NEC, NEO GEO,
LYNX, AMSTRAD GX 4000,
MICRO CASINABUS,
JANIGA, JET-NT ST, etc...

PRO GLO
GAME BOY
SUPER FAMICOM

GRAND CONCOURS
1er PRIX
1 Comscope SONY
(Bulleaux d'attente non plus...)

Toutes nos Nouveautés sur
3615 VS

Ouvrez le Livre du Samedi de 10h à 18h. A partir du 18 novembre jusqu'au 21 décembre inclus dans la limite de 14h à 18h

HIT P

Et, au démarrage, après de nombreuses années, voilà qu'il s'est le Hit Parade de retour à la page 1. Mais, désormais, les choses ont changé. Plus de 100 titres sont en compétition pour le titre de champion. Les titres sont classés par plateforme, et les titres sont classés par plateforme. Les titres sont classés par plateforme, et les titres sont classés par plateforme.

ST

1. VROOM & NIKKOS
2. LEMMINGS (SYNCHRONIC)
3. RUNNER ACTION
4. HYPERMARTIN (SYNCHRONIC)
5. BOSS (RENEDE)
6. MATHWING (SYNCHRONIC)
7. SOUND OF THE MONKEY (SYNCHRONIC)
8. MATHWING (SYNCHRONIC)
9. MATHWING (SYNCHRONIC)
10. MATHWING (SYNCHRONIC)

AMIGA

1. TITAN LOTUS (SYNCHRONIC)
2. GREMLIN
3. PROPHET OF THE MOUNTAIN ISLAND
4. ASPIRIN (SYNCHRONIC)
5. PROPHET OF THE MOUNTAIN ISLAND

1. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)
2. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)
3. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)
4. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)
5. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)
6. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)
7. AND RIDE WORLD (SYNCHRONIC)

IBM PC & COMPATIBLES

1. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
2. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
3. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
4. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
5. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
6. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
7. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
8. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
9. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)
10. PHILIP 2 COMMANDER 2 (SYNCHRONIC)

COREGRAFX

1. COREGRAFX (SYNCHRONIC)
2. COREGRAFX (SYNCHRONIC)
3. COREGRAFX (SYNCHRONIC)
4. COREGRAFX (SYNCHRONIC)
5. COREGRAFX (SYNCHRONIC)

ARADE !

6. JACKIE CHAN
7. SON SON II
8. CHASE HQ
9. NEUTOPIA 2
10. DEVIL'S CRUSH

3. SUPER RC PRO AM
4. TENNIS
5. CHOPLIFTER 2

GAMEGEAR

1. MICKEY MOUSE
2. HALLEY WARS
3. GG SHINOBI
4. MAPPY
5. DEVILISH

LYNX

1. TURBO SUB
2. CHECKERED FLAG
3. SHANGAI
4. KLAX
5. BLUE LIGHTNING

SUPER FAMICOM

1. ACTRAISER
2. ARTHUR QUEST
3. AREA 88
4. PILOT WING
5. SUPER TENNIS

NEO-GEO

1. BLUE'S JOURNEY
2. SENGOKU
3. ALPHA MISSION II
4. TOP PLAYER'S GOLF
5. JOY JOY KID

GAME BOY

1. TETRIS
2. GAUNTLET 2

COURRIER DES LECTEURS

Heilo, ça va, Micro & Co vous a plu ?

Toujours de plus en plus de courriers, la sélection n'en est que plus cruelle, quoique ceux qui finissent par "Si vous ne publiez pas ma lettre, j'arrête de lire Gen4" sont refoolés d'office, ça nous facilite la tâche. Vous pouvez nous demander ce que vous voulez, on adore vous lire et vous répondre, les questions les plus intéressantes sont primées pourvu que vous pensiez à indiquer vos coordonnées ! Alors, rendez-vous au mois prochain, hein, comme d'habitude ?

Mic Dax

■ Pourriez-vous m'indiquer quelques titres de jeux pouvant se jouer à deux en même temps sur Megadrive ?

JACQST, 3615 GEN4

Il y en a une dizaine : pour les jeux de sports, il y a NHL, Hockey, Lakers vs Celtics, Bullsken, Super League Baseball, John Madden Football, Final Blow (J. Buster Blood).

Dans la catégorie Street'n'up, nous te recommandons Aeroblaster (du Bunker) et Battle Squadron. Dans la catégorie Beat'n'up, nous te recommandons Street Of Rage (Bare Knuckle), et dans la catégorie Cook'n'up, tu pourras retrouver Pie à l'ain (Michel Clever) les yeux fermés.

■ Je voudrais savoir pour quand sont les sorties sur Amiga de Kick Off 3, de Test Drive 3 et d'un subtilissime simulateur d'avion

LOUE, 3615 GEN4

Kick Off 3 sortira pour l'équipe. Quant à Test Drive 3, ça fait un bout de temps qu'on n'a rien plus parler de lui, il est sans doute annulé, même moi ça arrive... Un subtilissime simulateur de vol ? Avec des images qui ne s'effacent qu'une fois sur 50 ? Un sublime simulateur de vol : Birds of Prey sera peut-être du tout, sauf si tu es très regardant sur le côté technique. Maintenant, du côté simulateur et réalisme, c'est un jeu à passer absolument ainsi se régénère.

■ Quelques questions sur PC

1. Est-ce qu'Ultima 7 sera en français à l'avenir ?

2. King Quest 6 est-il prévu ?

3. Quand sortira Conquest of Longbow, Eyes et le Bandolier 2, Grosse-pierre pour un Cadavre, Midwinter 2 et enfin Falcon 3 ?

4. Que vaient ESS Mega et Might à Maps 3 ?

5. B33 prévoient-ils de sortir des jeux en français ?

SMOOTH, 3615 GEN4

1. Oui, c'est prévu

2. Il n'est pas encore prévu, mais il est envisagé, oui

3. Dans l'ordre : Noël, Noël, Noël. Midwinter 2 devrait être sorti au moment où tu lis ces lignes, et Falcon 3 est prêt mais les programmeurs ont quelques difficultés persistantes. Un détail, je ne sais pas du tout pourquoi il est en retard, mais ça doit être un truc du genre

4. ESS Mega est sympa, bien joué, il y a de jolies images et une excellente ambiance sonore, mais ça manque encore un peu d'intérêt. Ça va casser pas des briques, donc. Quant à Might à Maps 3, il est génial, pour sa valeur, il est entre Battle Tales et Eye Of The Beholder, mais en encore mieux. À acheter les yeux fermés, sauf si vous n'avez pas de PC.

5. Non, ça n'est ni prévu ni envisagé, pour les raisons que j'ai données le mois dernier so-estime

■ A quoi sont dus les ralentissements de la Super Famicom ? Problèmes de programmation, ou microprocesseur faible ?

ALBENS, 3615 GEN4

Dit-on, ça ne sert pas à se fier avec Nintendo, préfère que c'est parce qu'il est très difficile de programmer sur Super Famicom. D'accord ?

■ Je voudrais bien savoir pourquoi il n'y a plus de rubriques techniques dans les derniers GEN4 ?

LVDT, 3615 GEN4

Je vais vous avouer un truc. Les Petites Annonces, c'est super pour vous, ça vous permet de vous débarrasser d'un jeu, de vendre ou d'acheter des machines, et bon, c'est super.

Mais c'est tellement mieux super pour nous que pour les lecteurs. Parce qu'on est de grosses légalistes, on n'avait pas envie de nous en occuper, ça risquait d'être un peu à l'entente au pré des courants d'air. C'est pas très honnête envers ceux qui les envoient. Alors désormais, ces P.A. seront publiées dans un nouveau petit livre, le magazine "LES P.A." (Petites Annonces Technologiques) qui paraîtra deux fois par mois dans tous les bons magasins de France et de l'étranger. Tout plein de Petites Annonces comme vous les aimez, et ça nous laisse plus de place dans le carnet pour passer des infos ou des conseils.

■ Comment se fait-il que je ne trouve pas de Gen4 en m-oi-ci alors qu'il y en avait toute une pile chez mon marchand de journaux le mois dernier ?

SHAMINO, 3615 GEN4

C'est en ce qu'appelle du régime. Mettons que nous soyons en octobre, imaginez. C'est seulement maintenant que nous savons de la numéro

DEVENEZ
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR
AVEC



BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

RETROUVEZ
LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR
DU MONDE DANS UNE AVENTURE
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET
ULTRA-RAPIDE!



© 1992 OCEAN VIDEO, INC. AND
OCEAN ENTERTAINMENT

OCEAN VIDEO LIMITED - 25 R. ULTIMA - 92010 - 75-17-1405 - L.L. (1) 67 60 33 20

COURRIER DES LECTEURS

■ Où en sont Agony, Epic et Quest for Moonstone, sur ST ?

Alex SEGALAS (MARMANDE)

Pagennes devrait finir Agony dans le courant de l'année 92, je n'ai pas plus de précisions. Epic sortira sur ST, Amiga et PC en janvier 92. Quant à Quest for Moonstone, c'est un peu particulier : non contents d'avoir été livrés dans leurs coffrets alors que de l'eau ruisselle de Minskop, le jeu n'est pas fini, il devrait sortir fin novembre, début décembre. Nous les lecteurs des qui nous aurons une version finale.

■ J'ai beaucoup de questions à vous poser.

1. En quoi consistent le gestion en 3D d'Amiga, le système 3D en bit-map, l'activation de sprites en 3D, l'animation basée sur le 3D vectorielle ?

2. Dans un autre domaine, les logiciels reproduisent des images du papier à l'écran, mais les scanners qui sont en noir et blanc sont-ils mieux que ceux en couleurs, la résolution est-elle meilleure ? Si l'on ne sort pas l'image sur imprimante, est-il possible de la mettre en mémoire sur disquette ?

3. Que veut-on dire par "1 Mo de mémoire vive de base et extensible à 8 Mo" ? Pour Wing Commander 2, ça signifie "quelques mégas supplémentaires pour la version standard" ? Cela signifie-t-il qu'il n'y a pas de limite à la mémoire du jeu ?

4. Quel est le logiciel de dessin animé le plus simple à utiliser ? (Amiga, Atari, PC) ?

5. J'ai une question de base, car je me suis mal exprimé : à nouveau 8 000 francs dans un ordinateur à cause d'un virus. Quelles est la durée de vie d'un virus, y en a-t-il de plusieurs sortes, y a-t-il un moyen de s'en débarrasser, ça signifie le terme "virus" ?

Stephan HAUTIN (COLOMBES)

On ne voit dans l'ordre

1. Le 3D vectoriel, c'est une certaine façon un peu spéciale de représenter un paysage et c'est basé sur l'ordinateur. Cadrer est l'ensemble parfait d'un jeu conçu en 3D vectoriel, sans oublier l'ordinateur Crafon et

2. On joue de la qualité d'un scénario en termes de résolution, exprimée en dpi (points par pouce) : plus elle est importante, plus la reproduction du document sur l'ordinateur sera satisfaisante. Il y a des scanners qui ne tiennent pas compte d'une très bonne résolution, des scanners coûtent donc d'une manière très médiocre, et le contraire. L'essai, c'est un scanner basique en couleur avec une forte résolution, ça coûte quelques dizaines de milliers (il, notamment), je pourrais envisager les documents scannés en sachant toutefois que plus la résolution sera grande, plus il y aura d'informations à stocker, et plus l'espace de stockage devra être grand. Généralement, on sauvegarde tout ça sur un disque dur, la disquette ne suffit pas quand on veut travailler proprement. Il faut que tu saches qu'il peut on peut TOUT conserver sur disquette ou disque dur (on qu'on appelle les mémoires de masse), c'est l'un des principaux intérêts de l'ordinateur.

3. Un ordinateur met à la disposition de son utilisateur un espace mémoire où il peut venir tout ce qu'il veut : du texte, des dessins, des sons, etc. Quand tu lances un programme, il va aller dans cet espace mémoire tout ce qu'il lui est nécessaire. On appelle mémoire vive (ou RAM) cet espace et mémoire morte (ROM) : tu peux modifier le contenu de la RAM (tout ce que tu fais le programme quand tu le lances), mais celui de la ROM est fixe et inscriptible, la ROM contenant le programme "spécifique" de l'ordinateur, ce que le fabricant a bien voulu y mettre.

Selon le programme, tu auras besoin de plus ou moins de RAM. Un gros jeu exige de pouvoir lire beaucoup de données, donc d'avoir accès à beaucoup de RAM. Les ordinateurs sont livrés avec une certaine quantité de RAM (partie de base), mais en ajoutant des composants, on peut augmenter l'espace mémoire disponible et au terme extensible.

L'insert de mémoire des données en RAM, c'est ce qui peut les lire très rapidement par le système, plus rapidement qu'il ne le peut par le disque dur ou le disque dur à chaque fois qu'il en a besoin.

NOUVEAU ! OXYGEN Le magazine de tous les loisirs

oxygen

CINEMA - MUSIQUE - BD - LIVRES - HIGH TECH - JEUX - VIDEO ...
L'essentiel de l'actualité des loisirs

N°1 - DOSSIER 21 PAGES SUR TERMINATOR 2

Chez tous les marchands de journaux - MENSUEL



NO BUDDIES LAND

LE HEROS QUI MONTE, QUI MONTE...



EXPOSE
MAQUETTES

INVENTEUR DU CONCEPT :
UN ILLUSTRATEUR DANS VOTRE ALCOOL

COURRIER DES LECTEURS

Pour Wing Commander 2, il serait impossible de lire les vox digitalisés sur disquette au même sur disque dur : ça ralentit le jeu. On préfère alors les lire une fois pour toutes et les écrire en RAM, pour les lire très rapidement quand c'est nécessaire. Si tu n'as pas assez de RAM, les programmeurs ont une préférence de ne pas faire appel à ces vox digitalisés, c'est pour ça qu'on parle de version démodée.

4. Dinky Aviation est très bien, il est justement fait pour connaître du domaine aviation, mais attends de pouvoir tester Delta Force 4 avant de le proposer, il semblerait que le petit dernier offre d'incroyables nouvelles options, je te conseille de le reporter vers la presse spécialisée Arpa.

5. Avant tout, un virus ne peut pas abîmer la machine. Au pire, il peut détruire une disquette en détruisant les données qui étaient stockées dessus, c'est déjà légèrement suffisant pour s'en préoccuper un peu, mais surtout prévenir. Un virus, c'est un petit programme qui peut avoir toutes sortes d'effets, cela dépend de l'imagination du programmeur qui l'a créé. Il peut détruire des blocs et des fichiers à l'écran, il peut détruire momentanément l'accès au clavier, ou afficher indifféremment des caractères à l'écran. Dans tous les cas, tu pourrais te débarrasser de ton virus en provoquant un Reset (c'est ce qu'on appelle "rebooter"). Ceci est, dans certains cas, le virus est corrompu et réécrit au Reset, il faut attendre plus longtemps.

Comment fait le virus pour se dépropager ? Tout simplement, il se loge à un certain endroit de la disquette, et il se déclenche dans la mémoire à chaque fois que tu mènes cette disquette dans l'ordinateur. Plus encore, il va essayer d'installer sur toutes les disquettes que tu mènes dans l'ordinateur tant que tu ne l'as pas effacé. Les boules.

Remarque, il existe des virus-micros, il te suffit de soumettre à un univers les disquettes que tu soupçonnes être contaminées. Il déchiffre le virus et le détruit sans autre forme de procès. Attention cependant à ne pas faire d'impair : quel... en règle générale, ne passe jamais les originaux de jeux dans un antivirus, tes jeux seraient foutus.

■ L'urgence devient testeur du jeu vidéo, mais je ne sais pas comment m'y prendre. Faut-il faire des études particulières ?

L'AS NOR

Non, il n'y a pas de formation magique, puis de formation à suivre, pas de diplôme "testeur de jeux vidéo". À la vérité, tu peux suivre une formation ou t'entraîner, mais ça, ça compte avant tout, ce sont tes connaissances dans le jeu que tu mènes. Pour savoir si tu es capable de nous rejoindre, les tests sont en cours de 15 secondes : mène les valeurs de Dungeon Master, Arcane Master, Marble Madness, Les Challenges, Wish Of The Demon, Decs, Z-Out, Battle Isle, et sur quelques machines sont-ils actifs ?

DEUX FANZINES

Un fanzine, si on le décompose le mot, c'est un petit magazine réalisé par des fanatiques. Ça coûte pas cher, c'est pas super-super bien fait, mais c'est normal puisque c'est fait par des amateurs. Ils se cassent la tête à sortir leurs créations, on leur fait un peu de pub.

Le BUG MAG SOFT s'adresse aux possesseurs d'Amiga, ST, PC et GPC. Dans la dernière numéro, vous pouvez lire des tests du Gods, Chuck Rock, Outzone, Des Bêtes, Préhistorik, Anachrophobie, War Zone, Predator 2. 12 pages sympa à lire : les provinciaux vont encore râler, on ne le trouve que chez les revendeurs parisiens.

GAME OVER, lui, est exclusivement dédié aux consoles, c'est un zine tout aussi sympa, réalisé à partir d'un Amstrad, ça se voit je vais me faire lyncher ! 16 pages de tests, de news, de revue de presse, mais aussi d'histoires drôles toujours aussi désastreuses (entendons-nous bien : que ce soit dans les fanzines ou dans les canards professionnels, les histoires drôles sont TOUJOURS intéressantes). Il coûte 4 francs et 10 centimes, et on le commande par lettre chez Stéphane Courriel, avenue Jean-Moulin, 65100 Lourdes, ou chez François Drougaut, 4, rue du Tintoret, 92660 Asnières.

ADVANTAGE TENNIS

Lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

* 1^{ère} ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT!

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.

PROFIL D'UN CHAMPION

- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires : plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu : entraînement, saison ou exhibition.
- Complétibilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du jeu.



GAGNEZ VOTRE PIN'S N°1 MONDIAL

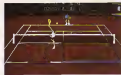
Bonjour ! Vous rêvez pas rêver, vous voulez braver les plus grands maîtres du battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrions constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup enroulé les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Spécifique smash de revers au fillet sur la terre battue de Roland Garros.

DECouvrez toutes les possibilités de votre ATARI ST

Pour tous les fanatiques du ST

ACTUALITÉ DU ST ET DE LA MICRO
LE PERSONNEL ET LE PROFESSIONNEL
LE FAMILIAL ET LA CREATIVITÉ
LA PROGRAMMATION ET LE HARDWARE

SENSATIONNEL !

DANS LE NUMÉRO 56 DU 12 NOVEMBRE - IL Y A UNE DISQUETTE PLEINE DE DÉMOS
ET DE LOGICIELS LIVRÉE AVEC LE MAGAZINE ... + TOUTE LA MUSIQUE HORS MIDI

Mensuel - tous les 12 du mois chez les marchands de journaux

ST
MAGAZINE



INFOGRADES - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46



PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

NEWS

VON RICHTOFEN ARRIVE...

Vous pouvez très prochainement saluer le célèbre baron rouge, maître aux nombreuses simulations de vol en concours arrivant sur Amiga et ST. Dès le mois de novembre, vous pourrez vous adonner sur l'adaptation Amiga de Knights Of The Sky. Le jeu de Microprose paru initialement sur Amiga que la version PC d'Angier Animation réinterprète dans un style, options nombreuses et possibilités à tout épreuve. Voilà qui devrait plaire à tous. En janvier sur ST Knights Of The Sky est prévu pour le début d'année. A la même époque, nous devrions également voir la version Amiga de Rad Barron. Le héros d'un jeu de la machine I Le combat sera rude...

LE JEU DE L'ANNEE 92 !

Steve Soreach, le programmeur général des Kick Off, travaille actuellement à la finition de Tip Off, son simulateur de basket-ball. Le jeu a été quelque peu repoussé, et devrait sortir début 92. Les grosses différences par rapport à Kick Off sont au niveau de la taille des joueurs, bien plus gros qu'au football. Le grand nouveau étant que le système Eurones propose pour Tip Off un joystick spécial, utilisant deux boutons, ce qui permet de jouer plus de coups exécutables ! La nouvelle encore meilleure est que Steve Soreach travaille déjà sur Kick Off 3, dont il ne peut rien dire pour le moment, si ce n'est que certaines idées venues pour Tip Off lui resserviront, et que le jeu sera également jouable avec un joystick à deux boutons. Préparez-vous d'ores et déjà à un hit !



POUR L'ELITE !

David Braben, le programmeur du mondialement connu Elite, vient d'annoncer qu'Elite 2, suite sur laquelle il travaille depuis bien longtemps, serait présentée sous peu. Il a également expliqué qu'il avait signé avec les Japonais de Konami pour ce jeu, ce qui est assez surprenant pour nous révéler certainement de grosses surprises. Selon Braben, Elite 2 tiendra ses promesses, en proposant cette fois-ci un monde encore plus grand, dont on pourra explorer la surface des planètes. Pas de version ni de date annoncées, mais nous vous tiendrons au courant !

NOURRISSEZ VOS MACHINES A BON MARCHÉ

Pour tous les utilisateurs fanatiques de micro-ordinateurs

DES CENTAINES DE LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC ET DE LOGICIELS BON MARCHÉ
ATARI ST - AMIGA - PC - MACINTOSH

JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - GRAPHISMES - MUSIQUE
ANTIVIRUS - COMPILATIONS - ETC., ETC.

BIMESTRIEL - N° 3 - TOUTS LES DEUX MOIS
CHEZ TOUTS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Domaine
Public
MAG

VIRGIN FRANCISE A MORT !

On vous l'avait annoncé et c'est maintenant confirmé au-delà de nos espérances, Virgin Games va brédre la plupart de ses prochains produits en français. Sont ainsi en projet : Space Shuttle, Realms, Conan The Cimerian, Vengeance of Excalibur.



RAMBO AU ZOO ?

Electronic Zoo est sur le point de lâcher dans nos villes et villages, un produit assez violent dans sa conception, avec un jeu à la Commando. Vous dirigerez un soldat au cours d'une multitude de missions de destructions et de sabotages. Les graphismes sont certes relativement moyens, mais ils sont dotés de personnages assez bien animés, surtout en ce qui concerne votre "Rambo". Tout l'intérêt du jeu semble résider dans les possibilités d'actions de votre personnage et dans la jouabilité.



EPIC 2 POUR 92

Incroyable ! Malgré le retard sur Epic, l'équipe de D.I.D. n'a pas perdu son temps pour commencer à développer une suite éventuelle. Elle possède des arguments suffisants pour. De même, les programmeurs travaillent aussi sur un simulateur de vol qui devrait tourner beaucoup plus vite que F29, et surtout posséder un intérêt intrinsèque beaucoup plus important. Epic est aussi prévu sur CDTV.

Le jeu
de l'année



L'AIGLE D'OR Le retour

2 ans d'absence
notre héros revient !!

Héros de tous les dangers,
partez à la conquête de
l'Europe !!



Prix le 21 novembre 1991
une magnifique récompense
pour le grand jeu d'Action/Aventure
à la conquête de l'Europe



De 1989 à 1991, 2000
plus de 1000 logiciels
disponibles sur Amiga, PC, Atari ST, Macintosh
et CDTV. Tous les logiciels sont
copiés à 1000 F. Les logiciels sont
copiés à 1000 F. Les logiciels sont
copiés à 1000 F.

MATCH TV

Voici encore une adaptation d'un jeu d'arcade de la part de la société Ocean. Vous devez, seul ou avec un équipier, détruire les hordes d'ennemis qui déferlent dans une arène, durant un jeu télévisé ultra-violent s'appelant Smash TV. La prévention semble très jouable.



MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS !

Microsoft vient d'annoncer que la compagnie éditerait un jeu adapté du film de Tony Scott, Top Gun. On ne sait pas encore s'il s'agit d'un jeu d'arcade ou d'une simulation, mais la seule chose sûre est que Top Gun sortira en 1992 !

Et dans la série des adaptations, alors que la compagnie proposera bientôt la version arcade de Teenage Ninja Mutant Turtles 2, elle annonce déjà un jeu d'aventure basé sur les Tortues Ninja à venir rapidement.



LA GLOIRE OU LA MORT... MAIS POUR QUI ?

Death Or Glory, le simulateur de vol de Vektor Grefix, les auteurs de Bomber, Killing Cloud et de Space Shuttle, terminent actuellement ce programme dont nous vous avons régulièrement parlé. Proposant de nombreuses missions, sur plusieurs guerres, le jeu est non seulement technique-

ment très bien fait, mais il propose des options originales, comme le fait de pouvoir mélanger des avions d'époques différentes dans une même bataille. Une autre option intéressante étant que même lorsque vous êtes descendu, vous pouvez continuer à voir la bataille aérienne en cours, et

ce jusqu'à son dénouement. Quel plaisir de se voir venger par un coéquipier ! Les auteurs du jeu ne savent pas encore toujours pas quel éditeur proposera Death Or Glory. Alors qu'Activision semblait en avoir acquis les droits, rien ne semble très sûr aujourd'hui. Déroulement d'ici la fin de l'année.

UN OCEAN D'ADAPTATIONS DE FILMS

Après un jeu d'arcade très moyen, Ocean promet de se retrapper avec un jeu d'aventure Total Recall, qui devrait être de la trempe des jeux d'aventure Lucasfilm ou Sierra. Quoi qu'il en soit, ce ne sera pas avant le milieu de l'année prochaine. A la même époque, devrait aussi sortir le jeu d'aventure Hook, totalement inspiré du film et du célèbre dessin animé Peter Pan, sur Amiga, PC et ST. Toujours dans la série des conversions de films, The Adam's Family est en cours de développement dans les locaux de Ocean, et ce sur plusieurs supports. La version Super Famicom est sans aucun doute un des tous meilleurs jeux sur cette machine, selon les quelques nouveaux que nous avons pu voir. Sur Gameboy, là encore, le jeu devrait être un des hits à sa sortie. Pour ce qui est des dates et des autres versions, rien n'est encore confirmé. Enfin, il semblerait que le jeu d'arcade basé sur Billy The Kid ait été abandonné.

ST
AG
PC



REACH FOR THE SKIES™

THE BATTLE OF BRITAIN 1940

"JAMAIS DANS L'HISTOIRE DES CONFLITS HUMAINS, AUTANT DE PERSONNES DURENT TANT DE CHOISIR A SI PEU DE GENS."

En 1940, le tour de la deuxième guerre mondiale se balance comme entre les deux camps. Le crépuscule de la Luftwaffe se lève et de la RAF se préparent à leur plus grande confrontation. Le Destin d'Angleterre.

50 ans plus tard, vous avez la chance de revivre cette célèbre bataille. Vous pouvez vous mettre du côté anglais ou du côté allemand et charger le cœur de l'histoire.

Vos performances dans le cockpit détermineront si le dénouement sera une répétition de la victoire anglaise ou un succès allemand sans précédent.

Programmé par le groupe qui crée Flight of Intensity, le meilleur simulateur des années 90. Reach For the Skies explore la même technologie et vous offre une nouvelle qualité grâce à de nouvelles technologies. Vous trouverez également une nouvelle histoire historique.

CARACTERISTIQUES

- Revivre les missions les plus cruciales au temps que l'histoire, même en ligne.
- Une histoire entièrement adaptée à chaque camp : les Anglais, les Allemands, la RAF 103, la Luft 103, la Luft 103, la Luft 103, la Luft 103.
- Des missions d'entraînement avant la bataille.
- Une énorme quantité de contrôle, et d'options.
- Une vue de combat unique.
- Un son immersif et vivant y compris.
- Des graphismes sur VGA 256 couleurs.



distribué par
URF SOFT
8/10 Rue de Valéry
91010 MONTREUIL/BOIS

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



Doralice se voit entraînée dans les piteux lieux du Bayshore aux boutiques de lingerie de Coconut Grove...



HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami

Retrouver les ampoules d'un aphrodisiaque volées dans un laboratoire, voici la mission de Doralice pendant son escale à Miami...

Poursuivie par les hommes du redoutable Doc, elle devra user de ses charmes dans une boîte de nuit du quartier chaud de Little Havana.



Doc, le terrible psychopathe, agit depuis sa pite d'expédition souterraine...

Elle se retrouve prisonnière dans un somptueux et mystérieux palais Renaissance de la baie de Miami...



The multimedia generation

Mécanisme 3D compatible avec les cartes 3D 15 C.KITEL. Carte graphique 3D 15 C.KITEL.

C.V.S

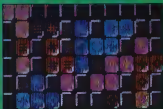
100% 3D compatible avec les cartes 3D 15 C.KITEL. Carte graphique 3D 15 C.KITEL.

FASCINATION



*Atterrissage à Miami ...
la Température est de 37,2° ...
Une Torride Histoire d'Eau, de Soleil et de Sang ...*



[illegible]

NOUVEAU ! OXYGEN
C'est le magazine du cinéma

Dossier complet de Terminator 2 : 21 pages/ Interview James Cameron/ Backdraft/ Interviews Ron Howard, Kurt Russel/ A propos d'Henry/ Le roi des pêcheurs/ Interview Terry Gilliam/ Prospero's book/ Barton Fink ... et les indiscretions du 7^{ème} art.

LES FILMS QUI SECOUENT SONT DANS

oxygen

N° 1 - NOVEMBRE - CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

F-14 TOMCAT

**Première mondiale !
F-14 le célèbre
simulateur de combat
aérien pour la première
fois sur vos PC !**

Vivez la carrière d'un pilote au travers de vraies missions aériennes à bord de l'un des plus célèbres jet de combat, le F-14 et survolez les quatre coins du globe. Entrez à l'école "Top Gun", mesurez vous aux plus grands pilotes de la Navy. Vous êtes aux premières loges, les combats, hypères réalistes, sont effectués en 3D et chaque explosion est visible en gros plan. Les angles de vues sont nombreux, et chaque appareil est équipé d'un brouilleur de radar.

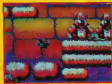
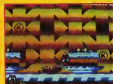


Disponible
en Août
sur PC
& compatibles



ROBOCOD EST BEAU ! ROBOCOD EST GRAND !

Les photos du moins dernier, prises à Londres laissent à désirer. Nous en avons une version beaucoup plus avancée sur Amiga qui semble supérieure à la version Megadrive déjà géniale. Surement en test le mois prochain, Robocod est un pur bijou.



BULLFROG EST MORT ! VIVE BULLFROG !

Depuis un en, les rumeurs allaient bon train sur le futur de Bullfrog. Certains annonçaient que le groupe allait quitter Electronic Arts, d'autres prétendaient qu'ils allaient rejoindre les Bitmap Brothers chez Renegade. Electronic Arts vient d'annoncer qu'un contrat a été signé pour la dis-

tribution de Populous 2 et de Bob (voir previews), mais que ce seraient les deux derniers jeux Bullfrog qu'ils éditeraient. A partir de l'année prochaine, Bullfrog deviendra un éditeur à part entière. Bref, une nouvelle compagnie à suivre de très près.

HITACHI SPEEDY !

Sous le nom de guerre de CDR1750S, Hitachi sort le lecteur de CD ROM le plus rapide du marché pour les possesseurs d'amiga, qui ne peuvent s'acheter le CDTV.

RETARD POUR UNE CROISIÈRE

Du fait du retard dans la sortie du logiciel Croisière pour un cadavre, la société Delphine a décidé de retarder la date de clôture du concours organisé avec Génération 4, dans les trois précédents numéros. Vous avez donc maintenant jusqu'au 31 décembre pour envoyer vos réponses.

NOUVEAU ! OXYGEN

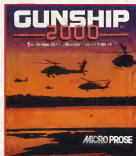
C'est le magazine de la musique

La drôle de musique de Manchester/ Le nouveau Hard Core American/ Lloyd Cole/ Les Pixies/ Nine Inch Nails/ La relève du Rock Français/ Léonard Cohen/ Les Concerts/ Les musiques de films/ 30 CD chroniqués et... les indiscretions du show bizz

LES MUSIQUES QUI BOUGENT SONT DANS

oxygen

Gunship 2000



La nouvelle simulation de combat à plusieurs hélicoptères

Dans le pur tradition du Gunship, best-seller et simulation primée de l'Apache AH-64, voici Gunship 2000. Vous commandez intégralement une escadrille d'hélicoptères américains les plus puissants et les plus adaptables.

Gunship 2000 met en scène sept hélicoptères de dernière génération, dont la technologie de pointe vous laisse passer. Adaptez les capacités de chaque hélicoptère aux besoins de la mission, sélectionnez une escadrille de cinq engins et chargez-les avec les armes les plus sophistiquées qui existent.

L'action se déroule en Europe centrale et dans le Golfe Persique, chaque mission s'opère avec trois scènes différentes avec des scénarios de missions en trois. Les membres de votre équipe acquièrent de l'expérience avec le temps, vous êtes encouragés à tirer le meilleur parti des capacités de chacun et à superviser et coordonner les actions de l'escadrille.

Graphiques topographiques 3D pour une vue très détaillée : brouillards, nuages, vallées et collines, ce qui donne une vue en basse altitude un niveau de réalisme époustouflant. Vous pouvez sélectionner l'angle sous divers angles au cours du combat. Dans le plan de



plottage, vous pouvez regarder à gauche, à droite, droit devant vous ou choisir le panorama. Le tactique ou les données nécessaires pour évaluer la bataille.

Gunship 2000, avec ses missions multiples et son jeu de campagne, vous offre ce qui se fait de mieux en matière de simulation de bataille pour les IBM PC compatibles et accepte les cartes graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, Tandy et IBM.



MICROPROSE
SIMULATION • SCÉNARIOS

MicroProse Ltd. Unité 1, Hempston Road Industrial Estate, Tisbury, Wilt. GL8 3DA.



Le jeu d'aventures animées développe par Delphine vient en effet d'être annoncé sur consoles 16 bits Megadrive et Super Famicom. Il sera en outre sûrement adapté sur C64GrafX.

L'OISEAU RARE

Birds Of Prey, le simulateur de vol d'Argonaut Software, les auteurs de Starglider 2, devrait sortir enfin en décembre. Annoncé régulièrement depuis deux ans, ce simulateur semble être particulièrement complet, avec des options jamais vues auparavant dans d'autres jeux de ce type. Birds Of Prey sera tout d'abord disponible sur Amiga (1 mégaoctet minimum), puis sur PC. Pas de version ST annoncée.

LES BYTES DE L'ESPACE DEBARQUENT

Starbyte, l'éditeur allemand dont nous connaissons *The Break* (édité par Ocean), mais aussi Sarakon et Rolling Ronny (édités par Virgin), distribuera prochainement ses jeux sous son propre label. Parmi les produits à venir rapidement, Crown est un jeu d'aventure dans un monde peuplé d'animaux. Lords Of Doom est un clone de Dungeon Master dans un univers plus tiré sur l'horreur, et dans une aventure policière. Le jeu de rôles Spirit Of Adventure Crime est à venir. Rings Of Medusa, nommée tout simplement Return Of Medusa, sortira un peu plus tard. Les jeux seront disponibles sur Amiga, PC et ST, et quelques titres seront également adaptés pour le CDTV.



DE PLUS EN PLUS SENSIBLE

Sensible, l'équipe de programmeurs à qui l'on doit Microprose Soccer, Wizball, et plus récemment Mega-Lo-Mania, proposera d'ici Noël Wizkid chez Ocean. Mais la grosse nouvelle est que l'équipe travaille à nouveau pour Mirrosoft. Aux dernières nouvelles, les programmeurs travailleraient sur un football, qui selon eux, écraserait Kick Off. On attend de pied ferme !

**LEGEND OF
DARKMOON :
LE MOIS
PROCHAIN**

La suite d'Eya Of The Beholder ne se sera pas fait longtemps attendre. Legend Of Darkmoon, tel est son titre, sera disponible courant novembre sur PC, et début 92 sur Amiga...

NOUVEAU ! OXYGEN

C'est le magazine de la bande dessinée et des livres

Barbarella et les héroïnes de BD/ Sur la route de Selma/ Bilbo le Hobbit/ Interview: Druillet/ Will Eisner/ Calvin et Hobbes/ Comès/ P'tituc/ 6 pages de Corben... 10 albums chroniqués ... pour la BD.
Simenon/ K. Dick/ Jöel Houssin... 21 bouquins chroniqués ... pour les livres.

**LES BD QUI FLASHENT
ET LES LIVRES QUI REMUENT SONT DANS**

oxygen

PSYGNOSIS FAIT MONTER LA SAUCE

Alors que *Psychosis*, comme chaque année, annonce des retards sur tous ses produits, on vient d'apprendre le sujet du prochain jeu "débile" de *Psychosis*, un jeu dans la lignée de *Lemmings*, tout aussi ridicule, mais tout aussi dément. Nommé *The Tomato Game*, il s'agirait d'un jeu dans lequel vous devrez faire rebondir des tomates à l'aide de trampolines... On croit rêver ! Autre projet avec un jeu dans lequel vous créerez un super héros pour ensuite aller affronter d'horribles vilains.



GOLDEN IMAGE

SERVICE REVENDEURS : TEL. (1) 47.91.06.25

TRACKBALL INFRA-ROUGES
Un nouveau trackball hyper-pro !
Le nouveau GOLDEN IMAGE
pour tous les professionnels.

OF HYDROLYZABLE COLLAGEN AMINO ACIDS

[illegible]

Modèle AMICA.
livré avec logiciel
FLUXE PAINT II
885 F TTC

SCANNER MULTIDIRECTIONNEL
Le scanner à main intelligent !

Le scanner à main intelligent



Modèle IBM PC et compatibles

SOURIS OPTO-MECANIQUE
Une souris intelligente !

Le jour de la semaine



Modelle PC ELITE (720 à 1.450 \$)
Avec traitement à 200, fréquence 2'02 et 2'34
Modèles AMIGA et ATARI

295 F. 2d

249 F.

GOLDEN IMAGE
chez tous les revendeurs
et les grands magasins
spécialisés.

APOCALYPSE NOW!



Apocalypse est un des produits forts de la société Mirrorsoft pour cette fin d'année, avec à l'origine une sorte de choplifter amélioré. Vous dirigez un hélicoptère à travers de nombreuses missions consistant généralement à récupérer des prisonniers. Le jeu ne se passera pas au Viêt-nam, mais dans un scénario fictif, avec pour décor un pays y ressemblant beaucoup. Le but du jeu consistera donc à libérer des otages, à les prendre à bord de l'hélicoptère, à les ramener à un camp de la Croix-Rouge pour soigner les blessés, et enfin les rapatrier à votre base. Un des problèmes viendra du nombre illimité de places à bord de l'hélicoptère, ce qui demandera plusieurs allers-retours en territoire ennemi. Un jeu qui semble génialement réalisé.

NOUVEAU ! OXYGEN
Le magazine de tous les loisirs

oxygen

CINEMA - MUSIQUE - BD - LIVRES - HIGH TECH - JEUX - VIDEO ...

L'essentiel de l'actualité des loisirs

N°1 - DOSSIER 21 PAGES SUR TERMINATOR 2

Chez tous les marchands de journaux - MENSUEL

HOLLYWOODIEN!

6 NIVEAUX, PRES DE 70 MONSTRES AVEC POUR CHACUN D'ENTRE EUX DES CARACTERISTIQUES PARTICULIERES, SCROLLING DIFFERENTIEL EN 32 COULEURS, FULL-SCREEN ET 50 IMAGES SECONDE POUR LA VERSION AMIGA, DES SALLES DE BONUS, DES PASSAGES SECRETS, DES MAGASINS D'ARMES, D'ENORMES SPRITES, UNE MUSIQUE D'ENFER. SON SHU SI, UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE.



SON SHU SI

Depuis les génériques des superproductions hollywoodiennes, on n'avait jamais vu ça! Sur votre Amiga ou votre ST, vous allez découvrir le grand jeu de cette fin d'année. Son Shu Si part délivrer son père, alors venez-vous, chaque dollar dépensé est valable à l'écran! Comme à Hollywood!

EXPOSE

AMIGU 100%

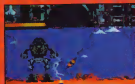
AVANTURE DE CONCEPT
UN ORDINATEUR DANS VOTRE MARCHÉ

UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE

AMIGA, C'EST DÉJÀ NOËL

D'une part Commodore annonce une baisse de prix sur l'Amiga 500 classique, qui passe de 3490 francs à 2990 francs (attendez-vous à trouver la machine encore moins chère chez certains revendeurs), et d'autre part la société annonce la sortie de l'Amiga 500 Plus. Ce dernier intègre, comme nous vous le laissons entendre le mois dernier, 1 Mo de Chip Ram extensible à deux et le système d'exploitation de l'Amiga 3000, le Workbench 3.04. En revanche, le drive haute densité est absent, tout comme le tout nouveau chip sonore développé en collaboration avec Roland. Qui sait, peut-être l'année prochaine ?

DEMANDEZ LE PROGRAMME



La fin d'année chez Loriciel est riche en nouveautés, jugez plutôt ! Thunder Burner est un tout nouveau jeu d'arcade, dans lequel le joueur dirige un robot transformateur, dont la mission est de détruire une base ennemie.

Pour novembre.

Blizzy Bros est un jeu d'arcade/action, dans lequel il s'agit d'exploiter la mine d'or du père éternel via ses cinq fils (chacun ayant des talents spécifiques), tout en évitant les multiples monstres qui le peuplent.

Pour décembre.

Enfin, prévu pour décembre, Paraplane, comme son nom l'indique, emmènera le joueur dans les airs. Du côté des consoles, Loriciel ne reste pas inactif, loin de là, et développe actuellement une version CD-Rom Noc de Builderland, de L'Aigle d'Or ; Le Retour, et de Baby Joe. Sur Nintendo, la société française travaille sur une version Super Famicom de Panza Kick Boxing, alors que Superskweek sortira pour Noël sur la Lynx.

POUR NOTRE DIZIÈME ANNIVERSAIRE, DES PRIX EXCEPTIONNELS !

Tous prix configurés, sans console
et à partir de 2000 F TTC (2ans)

6990 F TTC
Joystick offert

AT 286
1 Mo Ram
40 Mo disque dur
Lecteur 5"1/4 HD
1 port jeu, 2 séries, 1 parallèle
Clavier 102 touches
Carte + écran VGA couleur



PHOTO NON CONTRACTUELLE

8490 F TTC
Joystick offert

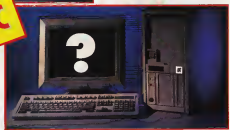
AT 386SX
1 Mo Ram
40 Mo disque dur
Lecteur 5"1/4 HD
1 port jeu, 2 séries, 1 parallèle
Clavier 102 touches
Carte + écran VGA couleur



PHOTO NON CONTRACTUELLE

9990 F TTC
Joystick offert

AT 386 DX 25
1 Mo Ram
40 Mo disque dur
Lecteur 5"1/4 HD
1 port jeu, 2 séries, 1 parallèle
Clavier 102 touches
Carte + écran VGA couleur



PARIS

8, rue de Valenciennes 40 34 97 80
Métro : Gare du Nord

33000	BORDEAUX	3, cours d'Alsace et Lorraine	56 44 47 70
37000	TOURS	81, rue Michèle	47 05 78 50
40100	DAX	56, av. Victor Hugo	58 74 18 63
44100	NANTES	6, rue de Mungat	40 69 15 92
64000	PAU	17, rue du 14 juillet	58 74 18 63
66000	PÉRIGNAN	8, av. de Girard Bétayre	68 34 24 40

La puissance d'une chaîne, la compétence d'un spécialiste

**MICRO
VIDE**

L'ETAT INFOGRAMMES

Pour les fêtes de fin d'année, la société lyonnaise a décidé d'envoyer, sur un certain nombre de points de vente soigneusement sélectionnés, un ambassadeur. Ce dernier démontrera, tous les samedis et mercredis après-midi, les produits Infogrammes aux différents clients à leur demande, et répondront à toutes leurs demandes concernant la société. Vous les reconnaîtrez facilement, ils arboreront tous fièrement leur habit d'apparat, c'est-à-dire le tee-shirt ou le sweat-shirt Infogrammes.



G-LOCK EN OR



US Gold prépare en effet l'adaptation du jeu présent dans les salles d'arcade. Le pari semble des plus risqué mais sur les premières images que nous avons pu voir, nous avons



été plus qu'agréablement surpris par l'animation. Reste à savoir maintenant si avec tous les graphismes de la version arcade la vitesse du jeu restera la même.

JOUER aux JEUX de REFLEXION

Pour tous les fanatiques des jeux de l'esprit

DOSSIER SCRABBLE - DEJOUER LES PIEGES DES JEUX CONCOURS - L'ACTUALITE DU JEU - LES FEDERATIONS (BRIDGE, ECHECS, ETC. . .)

CAHIER SPECIAL: LES JEUX A RESOUDRE VOUS MEMES, ETC, ETC

JOUER

A TOUT

BIMESTRIEL - N° 4 - DEBUT SEPTEMBRE
CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX

A MORT LES ALIENS

Alien Breed est le prochain jeu d'arcade de chez Team 17, qui offre une vue du dessus à la Gauntlet. Ce sera pour très bientôt sur Amiga et ST.



LE SPORT TOUJOURS

La prochaine simulation sportive d'Accolade se nomme The Games : Winter Challenge, et sortira d'abord sur PC pour ensuite voir le jour sur Megadrive début 92. Le jeu propose au joueur de participer à huit épreuves sportives telles que le bobsleigh, le ski de fond, le biathlon, la luge, ou encore le saut à skis pour décrocher la médaille d'or tant désirée. La réalisation du jeu mélange la 3D formes pleines et les images bitmap en 256 couleurs. Cela promet !

MEGA CD BIS

En plus des titres annoncés le mois dernier dans cette même rubrique News, plusieurs autres logiciels sont prévus sur le CD-Rom Megadrive, dont Streetfighter 2, Dungeon Master, Final Fantasy, Dragon Quest, Dragon's Lair, Sim City, Twin Bee, Gouls & Ghost II, Sonic, G-Loc, Rad Mobil, Fantasy Star, Final Fight, Winning Run, Thunder Force... Bref, de quoi s'éclater pendant des heures, des heures, et des heures...

ACTIVISION ET THE DISC COMPANY

éditent et distribuent dans les quatorze pays européens des logiciels ludiques et bureautiques.
Pour participer à notre forte croissance dans un domaine de pointe...

2 CHIEFS DE PRODUITS LUDIQUES

ACTIVISION

SA MISSION Responsable d'une gamme de produits ludiques sur les plateformes PC, Amiga, Commodore, Nintendo NES, C64 et Super NES. En relation avec les développeurs et producteurs d'appareils et logiciels de produits ludiques.

SON PROFIL 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en anglais professionnel. Une connaissance de type informatique/technique en informatique ou école de Commerce. Une expérience au sein d'un département de produits ludiques. La connaissance approfondie des marchés et logiciels ludiques de monde.

UN RESPONSABLE QUALITE ET SERVICE CLIENT.

SA MISSION Responsable du suivi, de la qualification de nos produits avec ses clients clients. En relation avec les clients de produits d'appareils et logiciels de produits ludiques.

SON PROFIL 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en anglais professionnel. Une connaissance de type informatique/technique en informatique ou école de Commerce. Une expérience au sein d'un département de produits ludiques. La connaissance approfondie des marchés PC, Amiga et Commodore Nintendo.

...NOUS RECHERCHONS :

UN CHEF DE PRODUITS DE PRODUCTIVITE

THE DISC COMPANY

SA MISSION Responsable de nos produits de productivité Amiga sous environnement graphique. En relation avec les développeurs et producteurs d'appareils et logiciels de produits de productivité.

SON PROFIL 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en anglais professionnel. Une connaissance de type informatique/technique en informatique ou école de Commerce. Une expérience au sein d'un département de produits bureautiques. La connaissance approfondie des marchés et logiciels Amiga.

UN ASSISTANT SUPPORT TECHNIQUE.

SA MISSION Travailler sur les produits Amiga pour assurer le support de la clientèle. En relation avec le Responsable Qualité et l'équipe des ventes et le support technique des logiciels de productivité et ludiques.

SON PROFIL 20/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en anglais professionnel. Une connaissance de type informatique/technique en informatique ou école de Commerce. Une expérience au sein d'un département de produits bureautiques. La connaissance approfondie des marchés PC, Amiga et Commodore Nintendo.

ACTIVISION

En contact avec nos bureaux de recrutement à :
En France : Diderot Publishing, The Disc Company Europe, 778 rue de la Vallée - 92010 Bagneux (Seine-Denis). THE DISC COMPANY

SOUNDBLASTER PRO MULTIMEDIA

Guillemot International vient tout juste d'annoncer la sortie d'un kit que l'on pourrait qualifier de Cadeau de Noël. Il s'agit pour seulement 4 000 Frs hors taxes, d'une carte Soundblaster Pro et d'un lecteur de CD-ROM. La carte sonore offre 22 voix stéréo, une interface Midi et un port joystick... et surtout une interface CD-ROM qui permet donc de la coupler avec le lecteur vendu dans le Kit. A noter que le lecteur CD ROM permet en outre de lire les CD audios.

CISCO HEAT : ÇA CHAUFFE

Toujours chez Mirrorsoft et pour la fin d'année, l'adaptation du jeu d'arcade Cisco Heat a bien avancé. Vous allez donc pouvoir mener des poursuites infernales dans les rues vallonnées de San Francisco. La version que nous avons pu voir semblait laisser augurer d'une animation rapide. La jouabilité n'était pas encore au point, de même que certaines perspectives, mais les scènes où votre voiture tourne propose une rotation d'image assez réussie. Nous essayons de tout faire pour vous offrir une preview le mois prochain.



INTERPLAY DANS L'ESPACE

L'annonce vient de nous arriver à propos de la sortie d'un simulateur spatial, prévu pour le printemps 92, en collaboration avec Buzz Aldrin, le célèbre spationaute. Plus d'une cinquantaine de missions sont prévues, chacune s'intégrant dans une aventure spatiale réaliste et passionnante.

DECOUVREZ TOUS LES JEUX DE NOËL

Quels jeux acheter pour les cadeaux de Noël ?

GÉNÉRATION 4

et
présentent

JOUER A TOUT

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX-CADEAUX DE NOËL: 4 CAHIERS
1 - LES JEUX MICRO - - - 2 - LES JEUX POUR ENFANTS
3 - LES JEUX POUR ADULTES - - - 4 - LES JEUX DE SIMULATION

N° 105 SERIE DE GENERATION 4

DEBUT NOVEMBRE - CHEZ TOUS LES MARCHAND DE JOURNAUX

NAISSANCE

Sellie Software, toute nouvelle société française prévoit de sortir dans un premier temps deux logiciels du nom de Keops et d'Alémory Cyborg. Le premier entraine le joueur dans les pyramides d'Egypte à la recherche d'un trésor. Al le second, plus violent, propose au joueur de réajuster pas moins d'un système solaire de tous les individus méchants qui y vivent. De plus amples informations dans les prochains mois.



MIG29 EN STAND BY

Nous avons préféré attendre la version définitive de Mig29 sur PC pour en faire un test, de grosses différences semblant exister entre la version Amiga et PC. Résultat le mois prochain.

VOYAGE AU 21^e SIECLE

21ST CENTURY est une compagnie anglaise qui propose pour le mois prochain un jeu nommé Rubicon. La version ST dont vous voyez les photos est excellente, tant au niveau des graphismes que de la jouabilité. Nous espérons pouvoir vous en dire beaucoup plus dans notre prochain numéro.



**20 F TOUS LES MOIS,
C'EST DE LA RIGOLADE.**
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



**DECOUVREZ TOUTES LES POSSIBILITES
DE VOTRE ATARI ST**



SENSATIONNEL

MENSUEL - TOUS LES 12 DU MOIS CHEZ LES MARCHANDS DE JOURNAUX



Pour être membre, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion avec un chèque de 130 francs et de choisir votre parc gratuit.



Vous avez jusqu'au 18 novembre pour nous renvoyer vos bulletins. Passée cette date les bons de commande cadeaux et demandes ne seront plus pris en considération. Nos délais d'envoi sont de 30 jours minimum.

Nom : _____ n'oubliez pas d'inscrire votre N°
Prénom : _____ N° Carte :
Adresse complète : _____

100



PACK

PACK 2**PACK 3**

BACK

[BACK](#)

BACK

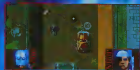
FROM

GRATUIT

**L' HEURE DU JUGEMENT
DERNIER VA BIENTÔT SONNER**



DATE DE SORTIE DU FILM
16 OCTOBRE



LEISURE SUIT LARRY 5 :

Passionate Patty does a little undercover work

Stéphane est décidément particulièrement heureux ce mois-ci, puisque après la nouvelle version des premières aventures de Larry Laffer, son idole revient dans des aventures encore plus folles. Revoilà le rédacteur en chef plongé dans la luxure et la décadence de l'anti-héros le plus renommé de la micro...



Lesure Suit Larry 5 est en toute logique la suite de Lesure Suit Larry 3 ! En effet, Larry Laffer est victime d'une amnésie, et il est incapable de se souvenir de ce qu'il a bien pu faire dans la quatrième volet de ses aventures, nommé d'ailleurs The Missing Files. Comme dans l'épisode précédent, vous allez jouer le rôle de Larry Laffer, mais aussi de Passionate Patty, sa dernière conquête en date. Cependant, cette fois-ci, vous dirigerez les personnages alternativement. Chaque fois que l'un des personnages prend l'avion ou la voiture pour une destination nouvelle, vous passerez aux commandes de l'autre. Avec deux personnages, l'on assiste donc à une double histoire. Larry est chargé par la société de vidéo X, pour laquelle il travaille, de trouver une présentation pour un show télévisé sexy. Il va



parcourir les Etats-Unis, armé d'une caméra vidéo miniature, afin de filmer les trois dernières participantes en concours, pour déterminer la gagnante.

Du côté de Patty, l'affaire est bien plus complexe. Contactée par la CIA pour infiltrer un réseau souterrain poussant le peuple américain à la déchéance, elle devra anéantir dans divers lieux liés à la musique.



Toujours très divertissant, Lesure Suit Larry 5 regroupe les meilleures habitudes des épisodes précédents : situations grotesques, humour de mauvais goût si possible, jeux de mots débiles, personnages loufoques, et scènes érotisantes.

Le système de jeu est à nouveau des plus simples, puisqu'un écran unique permet la vue et un système d'icônes pour donner les divers ordres. A ce propos, il est à noter que le jeu est du coup assez simple à résoudre. Jamais nous n'avons été longtemps bloqué, et il paraît donc plus facile que King's Quest 5 ou Space Quest 4.



IFA

Service minitel
3615 Code IFA

549, route Nationale - 59680 Corbionne - Tél. 27 65 58 11 - 27 65 86 11

Les meilleurs logiciels du domaine public

(pour Atari ST, Amiga et compatible PC)

Découpez ou recopiez ce bon de commande et renvoyez-le à :
I.F.A. - 549, route Nationale - 59680 Corbionne

Je commande :

- Le catalogue des logiciels du domaine public pour :
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Compatible PC
- Le catalogue des logiciels originaux d'occasion :
☐ Oui ☐ Non
- Le catalogue de matériel et consommables :
☐ Oui ☐ Non

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je joins 10 F en timbres pour la participation aux frais de port.



Que

le spectacle
commence !Qui a dit
que

Stéphane

ne savait pas

piloter ?



Côté réalisation, ce nouvel épisode est des plus exceptionnels. Le graphisme est délavé, totalement surréaliste et encore plus fou que dans la nouvelle version de L'œuvre de Sir Lancelot. Les animations sont plus fluides, dignes d'un dessin animé, mais n'ont surtout la présence de sons digitalisés et de musiques particulièrement réussies qui font de L'œuvre de Sir Lancelot un "monocle" à ne pas manquer. Une réussite sur tous les points, dont on rassemble la version française pour bientôt.



93%

GRAPHISME	94%
SON	93%
ANIMATION	92%
JOUABILITÉ	91%

Jeu d'aventure animé
Édité par Sierra-On-Line
PC (VGA) : disponible

ULTIMA

games

Nouveau rayon PC/MAC Games dans tous les ULTIMA Games

BORDEAUX - 3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
LILLE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
PARIS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
NANTES - 6, rue Massignan - 44100 - Tél. 40.68.15.32
TOURS - 81, rue Nichelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN - 8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40
DAX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 56.74.18.63
PAU - 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77
MARSEILLE - 25, rue de la Paix - 13001
METZ - 18, rue Port des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

PC

HD 40 Mo, lecteur (3.5 ou 5.25, carte
VGA + moniteur VGA couleur,
1 Mo Ram

286 / 16 **6990^F**

386 / 16 **7600^F**

386 / 33 **10600^F**

486 / 20 **13000^F**

(3000 en option)

AMIGA

AMIGA 500
+ Extension 512 Ko

2790^F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Extension 512 Ko

4790^F

AMIGA 500 PLUS

1 Mo Ram,
Workbench 2.0 **3990^F**
avec moniteur couleur **5390^F**
Version Advantage **NC**

PROMO JEUX

Vroom (Atari) **219^F**

Wing Commander 2 (PC) **369^F**

Crossfire pour 1 cadavre
(Atari/Amiga) **290^F**

Gunsip 2020 (PC) **349^F**

Trail Ultima
Explora I + II + III **270^F**

ATARI

1040 STE **3290^F**

520 STE **2490^F**

1040 STF **2590^F**

520 STF **1990^F**

1040 STE
Version Couleur **5290^F**

520 STE
Version Couleur **4490^F**

1040 STF
Version Couleur **4590^F**

520 STF
Version Couleur **3990^F**

Lecteur ATARI/AMIGA

3 1/2 **550^F**

5 1/4 **550^F**

Extension AMIGA

Sans horloge **250^F**

Avec horloge **340^F**

Souris optique

Atari/Amiga **480^F**

Disque Dur ATARI

20 Mo **2890^F**

30 Mo **3190^F**

40 Mo **3790^F**

50 Mo **NC**

80 Mo **NC**

Disque Dur AMIGA

20 Mo **2890^F**

30 Mo **NC**

40 Mo **NC**

50 Mo **3790^F**

80 Mo **5290^F**

Non Préinstallé
Adresse complète :

Tél : Cliquez ☐ à l'horde de MV

Signature :

Si vous ne souhaitez pas envoyer vos données personnelles à notre entreprise
ou à nos partenaires, cochez la case "Non".

Produit :

Produit

Produit

Produit

Produit

BON DE COMMANDE MICRO

à envoyer uniquement à notre service de Bordeaux

ULTIMA GAMES

3 Cours Alsace Lorraine 33000 Bordeaux

Tél. 56.44.47.70 - Fax : 56.81.32.57

Produit :

Produit :

Produit :

Produit :

TV SPORTS BOXING



Ancien boxeur dans la catégorie des poids lourds, notre ballerine des rings, Jean "Cassio Clay" ne possède plus sa musculature de challenger, mais plutôt l'embonpoint d'un vieux de la vieille. TV Sports Boxing lui a fait l'effet d'une véritable cure de jouvence, qui lui a permis d'aller assez loin dans ce dernier-né de la série TV Sports.

Le nouveau simulateur de chez Cinemaware est arrivé sur nos écrans. Cette fois-ci, il ne s'agit ni de football ni de basket-ball, mais bien de boxe, jeu dans lequel vous êtes à la fois le manager et les boxeurs d'une équipe.

Tout commence par un choix à faire entre un simple jeu d'arcade (à l'instar de la gestion et la création d'une équipe). Si vous êtes en arcade, vous pourrez vous battre contre des boxeurs gérés par l'ordinateur ou contre un de vos amis (si celui-ci veut bien encore jouer avec un tricheur de votre espèce). Par contre, en simulation pure, il faudra tout d'abord commencer par créer un boxeur. Vous rentrerez le nom, puis la ville natale de votre personnage. Une fois ces formalités accomplies, vous pourrez faire de votre athlète un monde du bulbe, une danseuse en folie ou une bête fauve, en modifiant quelques paramètres tels que l'endurance, la force, la technique, le jeu de jambes. Je vous conseille cependant de jouer plusieurs boxeurs à la fois, c'est plus fun.

Vient ensuite le temps de l'entraînement. Enfin, l'entraînement est un bien grand



mot puisqu'il dépend de votre fortune, et que pour l'instant vous ne disposez que de 100 dollars US. Donc, comme vous l'aurez bien compris, il faudra d'abord se prendre des coups avant de pouvoir s'élever aux sommets de la gloire en achetant du matériel d'entraînement. Ne désespérez pas, car au bout de cinq combats j'ai pu acheter une corde à sauter et un livre relatant les techniques de la défense en matière de boxe. Ces acquisitions ne prennent effet sur vous qu'au bout d'un certain nombre de mois. Une fois le délai atteint, vos caractéristiques changent, et c'est un homme nouveau que vous découvrez sur le ring, malgré les multiples fractures du nez et



les articulations soudainement fendues. Avant de passer sur le ring, allez voir votre manager qui trouvera des combats pour vos boxeurs. Attention, c'est un homme très gourmand, et il ne rate jamais une occasion de prendre son pourcentage. Une fois l'adversaire sélectionné, vous verrez votre entraîneur, le gère "Two Ton", qui vous donnera quelques conseils pour vaincre le golo que vous devez rencontrer. Les combats, parlons-en. Tout commence par une présentation à



la télévision des deux adversaires, avec les indications de leurs poids et tailles, et de leurs anciennes victoires (défaites). Ensuite, le vue du ring

Lorsque le scénario arrive à zéro, le sport s'arrête, et c'est parti pour un combat : à 10 c'est le K.O. En conclusion, TV SPORT BOXING est un bon "simulateur", mais surtout ce n'est pas trop difficile, car il suffit de se battre contre la misère "pauvre type" pour avoir quelques mois (en temps de jeu) pour arriver à ramasser un peu d'argent, ce qui vous permettra de vous élever plus vite dans les échelons de la boxe. Mais à part les graphismes, très légèrement en dessous de ce à quoi je m'attendais, le jeu ne se compare pas avec toutes les autres et une jouabilité exceptionnelle paraît évidente car c'est vraiment un jeu très fidèle à la réputation de Cinemaware.

JEAN DELAITE

83%	GRAPHISME	84%
	SON	76%
	ANIMATION	81%
	JOUABILITE	79%

Simulation du boxeur
Édité par Cinemaware
PC : disponible - Amiga : 92

SUSPICIOUS CARGO

C'est décidément le mois des jeux d'aventure, avec cette fois-ci Grenlin sur la ligne de départ. Suspicious Cargo est un jeu surprenant par bien des côtés. Les graphismes ne sont certes pas merveilleux, mais les dialogues sont d'un niveau très particulier à l'aventure. L'action se déroule donc dans le futur. Vous êtes le propriétaire d'un vaisseau de transport de fret. Suite à des difficultés financières, vous êtes obligé d'accepter une mission consistant à éliminer une mystérieuse menace jusqu'à une base située sur Titan. Malheureusement pour vous, la police va dans un premier temps vous poser quelques problèmes. Ensuite ce sera au tour de votre vaisseau de vous réserver quelques désagréables surprises, puis ce sera le complot de cette étrange cargaison, et enfin, pour finir, même vos employés tenteront de vous éliminer. Tout ceci se déroule via un système as-



trois petits jeux d'arCADE qui vont venir vous distraire à certains points clés de l'aventure. Ce système de commande, très bien fait, permet de donner rapide-

ment (ou une dizaine d'heures cependant) à l'aventure, avec surtout un système de commande global qui devrait permettre d'implémenter dans le futur des jeux vraiment passionnants, pour un peu que la réalisation technique suive.

DIDIER LATIL

82%	GRAPHISME	76 %
	SON	72 %
	ANIMATION	72 %
	JOUABILITE	82 %

Jeu d'aventure en anglais
Édité par Grenlin
Amiga / PC / ST : disponible



VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA

JUSTICIERS

LES

ROBOCOP 2 BATMAN SHADOW WARRIORS

ATTENTION
LA VERSION AMIGA NE
PRESENTE PAS
D'AMBIANCE TOTAL SECUR
ET LE NIVAU DE DIFFICULTÉ

ocean

ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD

SPELLCASTING 201 :

The Sorcerer's Appliance

Didier avait complètement craqué sur le premier épisode surnommé Spellcasting 101 : Sorcerers Get All The Girls. Il nous a supplié à genoux pour tester ce jeu, où encore une fois il est question de magie et de créatures de rêves, deux concepts qu'il essaie de cerner depuis quelques mois.

Etrange Eaglebrook, l'étudiant le plus louche de l'université de magie est de retour dans de nouvelles aventures décapitantes. Tout commence par une scène grandiose. Votre maître en magie vous demande de surveiller durant son absence une énorme baignoire, ce qui vous demande

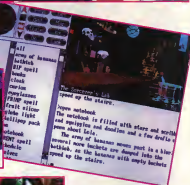
rait d'innombrables heures-relours entre le puits et la baignoire. Tel Mickey dans l'Apprenti Sorcier, vous utilisez alors les sortilèges de votre maître, pour créer une armée de bananes qui porteront les seaux à votre place. A vous de trouver ensuite un moyen pour qu'elles arrivent de travailler, afin d'éviter l'inondation. A propos du scénario, vous allez retrouver tous les plaisirs propres à l'ambiance espiègle de l'école de magie, avec ses professeurs bizarres et ses étudiants aux manières non moins étranges.

En ce qui vous concerne, votre dernière trouvaille consiste à essayer de créer la femme parfaite, Eve, à la fois belle, sensuelle et intelligente. Hésite-tu, docteur Frankenstein, vous allez connaître une ou deux petites erreurs qui vont vous faire plonger dans une intrigue un peu plus sinistre.

Le système de jeu est le même, c'est-à-dire complètement personnalisable par le joueur. Vous pouvez jouer en utilisant soit le clavier, soit la souris, ou mieux les deux, un mélange des deux. Les verbes accessibles sont très nombreux, tout comme les éléments présents sur chaque écran, ce qui permet d'envisager un nombre impressionnant de possibilités

d'actions, d'autant plus que l'analyseur syntactique est à la fois puissant et très souple. Plusieurs verbes peuvent donc être combinés en même temps, pour les graphismes, pour la description des lieux, pour donner des ordres, ou pour accéder à diverses options et se déplacer grâce aux seules. Les derniers, même s'ils ne sont qu'en 16 couleurs, offrent au joueur des décors magnifiques, accompagnés en outre de nombreuses digitations sonores et de musiques superbes.

Le plus agréable reste cependant l'aventure en elle-même, pleine de rebondissements et d'humour. Les personnages et les situations sont à mourir de rire, avec en plus une petite note d'ironie très appréciable. La suite du jeu est également un argument en sa faveur, avec de longues heures d'aventure un peu plus, même si elles demandent quelques connaissances en anglais, surtout si vous jouez en mode "tut", malgré tous les vocabulaires employés sans cesse cru.



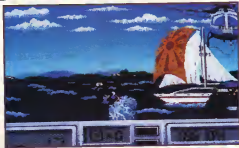
DIDIER LATIL

90%	GRAPHISME	84 %
	SON	85 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'aventure en anglais
Édité par Legend Software
PC : disponible

OUTRUN EUROPA

U S Gold innove complètement avec Outrun Europa, un jeu de courses multivéhicules. Vous êtes un agent secret à la recherche de documents classés Top-Secret, au volant de votre possession. Vous devez traverser toute l'Europe pour reprendre ce qui vous a été dérobé. Pour cela, sept niveaux acheminent vous attendent. Dans un premier temps, vous allez piloter une moto sur des routes encombrées et infestées, non seulement d'agents secrets ennemis, mais aussi de policiers trop zélés. Ensuite, vous enfourchez un jet-ski et traversez la Manche, malgré les bateaux adverses, les garde-côtes et l'hélicoptère de la police. À par-



vous l'avez compris, Outrun Europa est en fait une succession de courses de voitures, moto, hors-bord. Chacune de ces phases demande évidemment une technique différente, mais les différences de pilotage restent tout

de même (tableau, ce qui permet d'entraîner les réflexes sans aucun problème d'adaptation. Mis à part cela, le jeu est agréable et bien fait, à la fois très rapide et maniable, avec en outre trois options "continue" qui permettent donc d'aller sauter bon dans la partie. Un excellent jeu de course et d'arcade, mélange très réussi.

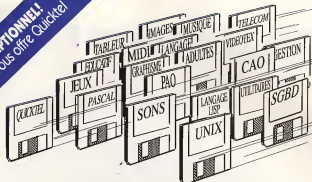
DIDIER LATIL

81%	GRAPHISME	75%
	SON	74%
	ANIMATION	82%
	JOUABILITÉ	82%

Jeu de course
Édité par US Gold
Amiga / ST : disponible



EXCEPTIONNEL!
SM1 vous offre Quicktel



CHARGEZ!!!

IL Y A PLUS DE 3000 LOGICIELS DANS SM1 (POUR PC, MAC, ATARI, AMIGA!)

Jeux, graphismes, musique, langages, utilitaires, traitements de textes, tableaux, en provenance du monde entier.

Tous ces logiciels d'excellente qualité, ont été rigoureusement sélectionnés et testés. Une fois chargés sur votre micro, vous pouvez les utiliser sans aucune limitation. Et chaque semaine, vous trouvez sur SM1 des dizaines de nouveautés!

SIMPLE ET ÉCONOMIQUE.

Le téléchargement vous offre la possibilité de disposer de chez vous, 24/24h, d'une gamme exceptionnelle de logiciels (le coût? incroyablement faible, puisque ces logiciels sont gratuits, vous ne payez que la communication téléphonique (135 F/min) soit seulement quelques dizaines de francs, pour un magnifique jeu d'aventure, ou un gestionnaire de base de données. Ça'en dites vous?

POUR OBTENIR QUICKTEL GRATUITEMENT* DEMANDEZ-LE VITE AUX BOUTIQUES MICRO MARQUÉES DU LOGO SM1 (LISTE COMPLETE SUR 3615 SM1) OU ENVOYEZ LE COUPON RÉPONSE CI-DESSOUS.

Coupon-annonce à retourner à SM1 - 110 rue Saint Denis 75002 PARIS
Mettre cocher les cases de votre choix et envoyer en recommandé, S.V.P.

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation) le logiciel de téléchargement Quicktel

Je possède un

- ☐ PC compatible (3 86)
- ☐ PC compatible (3 87)
- ☐ ATARI ST/STE
- ☐ ATARI T/MEGA/STE

- ☐ AMIGA 1000
- ☐ AMIGA 500/500X
- ☐ MACINTOSH

Si je souhaite également recevoir le câble de liaison micro-ordinateur au prix exceptionnel de 99F, je dois m'en acheter un en plus ou le faire venir à l'étranger.

Pour PC et ATARI, veuillez préciser le nombre de câbles: ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____ Ville _____
Code Postal _____
Téléphone _____ Profession _____
Rue/Maison/Boite aux lettres _____

3615
SM1

VOUS POUVEZ AUSSI APPLÉGER
SM1 PAR LE 3615 SANS LE 36 35 30-32
OU LE 3615 SM1

FINAL FIGHT

J'espère que la conversion d'un jeu d'arcade de ce type, sur micro 16 bits, pouvait sembler encore une fois un pari difficile à tenir, mais US Gold n'a pas hésité un instant, et après quelques mois de développement nous avons reçu la version finale sur notre bureau. Les versions Amiga et ST sont assez différentes, avec un très net avantage pour la version Amiga, beaucoup plus sympa à jouer que l'autre. Final Fight reste un jeu de combats de rues paré de nombreux points positifs pour lui, surtout avec l'option deux joueurs qui permet alors de vraiment s'éclater. Aussi, vous pouvez essayer des tactiques de progression pour que chacun protège les arrières de l'autre, mais attention aux coups que vous donnez, votre coéquipier peut en effet être touché. Selon les ennemis gagnant d'un jeu particulier, il se agit de types différents, avec pour chacun des attaques diverses. Il y a bien sûr un certain nombre de chefs de gang à affron-



ter, et en fait ce sont véritablement eux qui vous posent de gros problèmes. Un autre avantage provient de la possibilité de choisir votre combattant parmi trois au début du jeu, chacun ayant des

prises et des attaques spécialisées. Il est seulement dommage que les versions pour micro-ordinateurs soient assez limitées concernant les couleurs. C'est un peu facile, et c'est d'autant plus dommage car l'animation est très correcte. Le jeu est par contre très facile, et il marque, par rapport à la version arcade et console, de très petits détails qui, mis bout à bout, entraînent encore un peu à l'infériorité du jeu.

DIDIER LATIL

75%	GRAPHISME	72 %
	SON	70 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITE	77 %

Jeu d'arcade
Édité par US Gold
Amiga / ST : disponible



Formula One Grand Prix



Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être au des 16000 km/h, de rouler leur moteur sur le ligne départ et attendre le feu vert pour dévaler en trombe au milieu de la foule, des centaines de milliers de spectateurs et des centaines de millions de téléspectateurs ? Eh bien, c'est le moment d'essayer votre chance ! MicroProse et Gold's Gymnasium, l'équipe de "Rise and Shine" et "Stunt Car Race", ont mis leurs efforts pour produire la seule simulation officielle de l'histoire du Grand Prix.

MicroProse Grand Prix fonctionne sur l'architecture 3-D réaliste, des rues de Phoenix et d'Atlanta aux splendides paysages de Monaco et le chemin de 20 voitures commandées indépendamment. Realize le circuit lors de l'entraînement, règles votre vitesse pour réduire des performances, contrôlez, puis observez en temps réel votre adversaire. C'est un jeu de course automobile, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'histoire authentiques avec radio et rétroviseurs réglables
- Pneus et freins réalistes, à vous de jouer quand il convient de freiner ou de passer
- Voir de la course de près des centaines de millions de téléspectateurs sur chaque piste et s'élancer de vos plus grands triomphes et de vos plus décevantes
- Conditions météo imprévisibles, la nuit se peut commencer par temps clair, mais... si un orage soudain peut élever et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant aux champions en passant) font de la course une véritable page pour tous les pilotes
- Depuis la ligne de départ jusqu'à l'arrivée, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

Formula One Grand Prix arrive prochainement plus que dans nos plus beaux magasins de logiciels pour les Constructeurs Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.



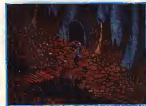
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hempton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 5BA

HEIMDALL

Notre grand spécialiste de la culture viking, Didier, n'a pu s'empêcher de passer de longues heures sur ce jeu de chez Core Design. Heimdall, le premier jour, nous avons retrouvé le petit Jean attaché sur une chaise, à l'air si fatigué, à l'air si triste, à l'air si... de haches, de haches... Le jeu de Heimdall, il nous a fait un petit cochon dans les bureaux et courait après... pour l'attraper. Et puis, il s'est mis à parler de la fin du monde, de Ragnarok et de trucs bizarres...

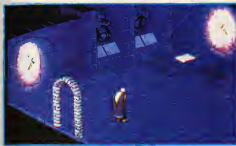
Après une dizaine de douches glacées, il a retrouvé ses esprits.



Heimdall est un personnage divin de la mythologie nordique, tout comme le sont Odin, Thor, Frey et Loki. Il est question dans les légendes, d'un gigantesque affrontement entre les divinités norroises et muscoviennes, bataille plus connue sous le nom de Ragnarok. Peu de temps avant le combat final, Loki a réussi par magie, à dérober trois des amulettes les plus puissantes des forces du bien : le marteau de Thor, la lance magique de Frey et enfin l'épée d'Odin. Pour retrouver ces trois objets, les deux utilisent donc leurs pouvoirs afin de créer un monde d'ice, Heimdall le Viking.

Il s'agit donc à l'origine, pour votre héros, d'une quête à travers les trois plans temporels : Midgard (le monde des humains, donc le monde des gens), et Asgard (le monde des dieux). Vous pouvez commencer à jouer le jeu, au quel cas, en sauve Heimdall, vous pourrez choisir cinq héros parmi une quinzaine de personnages, pour former une équipe de force moyenne. Vous pouvez aussi, et le vous le conseillons vivement, participer aux trois jeux d'arcade définissant les principales caractéristiques de Heimdall.

La résistance du personnage à la magie et au poison, et sa constitution, se décident au cours d'une phase, où Heimdall doit lancer avec précision des haches pour couper les tresses d'une servante ligotée. Le problème vient de l'alcool que vous avez ingurgité, ce qui fait que votre main tremble beaucoup. Le curseur va à la vitesse d'un éclair et vous lanciez votre hache, bouge donc continuellement. La deuxième jeu consiste à courir à l'intérieur d'un labyrinthe, et à éviter les pièges. Le troisième jeu est une course à l'arc, où Heimdall doit tirer avec précision des flèches pour...



une espèce de jeu de rôle, où vous devez tomber à l'eau une certaine quantité de fois. Ce seront bien sûr les mêmes quêtes qui seront assignées à votre héros. En outre, suivant vos réussites à l'arcade, vous pourrez choisir votre équipe parmi plusieurs milliers de personnages (entre 5 et 100, maintenant). À noter qu'un nouveau personnage pour la suite de l'aventure.

Et, voilà, le jeu est terminé. Vous pouvez prendre un peu de temps pour les nouveaux personnages, mais il y a encore beaucoup de choses à découvrir. Les personnages sont très différents, et vous pouvez les utiliser de différentes manières. Les personnages sont très différents, et vous pouvez les utiliser de différentes manières.



Enfin, les autres personnages sont très différents, et vous pouvez les utiliser de différentes manières. Les personnages sont très différents, et vous pouvez les utiliser de différentes manières.



LES SCENARIOS DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2

RETURN TO EUROPE

Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE

Jouer à 30 équipes internationales, caractéristiques de chaque pays, sans discs.

WINNING TACTICS

16 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE

Les quatre divisions anglaises. Possibilité de changer les noms d'autres équipes.

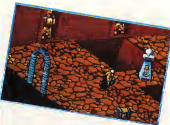
ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52



une tentière à l'écran. Il faut attaquer ou se défendre au bon moment, au cours d'une phase d'arcade ne demandant pas des réflexes exceptionnels, mais plutôt un bon timing et une stratégie de combat. Vous trouverez bien sûr de nombreux objets magiques ou non, des armes, des armures et de la nourriture.

Le jeu est une merveille de réalisation et d'intérêt, et ce pour plusieurs raisons. Les graphismes sont superbes, mais ce sont surtout leurs styles et les animations des person-



neges qui sont complètement disposées à participer à un dessin animé ! Les musiques et les sons ne dénotent absolument pas, offrent une ambiance extraordinaire à ce jeu. Le système de celui-ci est parfait, incluant de Cadaver et de Dungeon Master, entièrement géré à la souris.

La version testée était en anglais, mais d'ici très peu de temps devrait nous parvenir une version française. Heimdall est un excellent jeu, bien fait, passionnant, et plongant le joueur dans une ambiance de jeu fantastique.



95%	GRAPHISME	93 %
	SON	91 %
	ANIMATION	96 %
	JOUABILITÉ	95 %

Jeu de relaxation en français
Édité par Core Design
Amiga/PC/ST : disponible

Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT



Comece tous les ans, voilà que l'arcade au centre-ville de San Francisco est interdite pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montagnes, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champagne et foncez vers la gloire !



Design: Martin, Steve Brown, Bill Anderson, David L. Loebe. © 1988, UBI Soft. PC, PSX, 3DO, 32X, 486, 386, 286, 248, 233, 220, 210, 200, 190, 180, 170, 160, 150, 140, 130, 120, 110, 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10, 0.

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil-Bell
tel (1) 48 57 65 55

MARTIAN MEMORANDUM



Il a la peau verdâtre, il est petit, gros, joufflu ! Eh, non, ce n'est pas un martien, mais tout simplement Didier qui ne rate pas une occasion pour se déguiser ! En Predator au mois de mai et en bébé le mois dernier, il a débarqué à la rédaction grimpé en martien, croyant que le titre de ce jeu avait un quelconque rapport avec la planète rouge. Qu'en est-il exactement ?

Sous ce nom étrange, il faut en fait découvrir la suite de Mean Street, un jeu d'aventure policier Acté sur PC par la société américaine Accena. Vous y jouez le rôle de Tex Murphy, un privé

pas comme les autres, en cette année 2039. Poursuivant deux histoires sordides, vous saisissez l'opportunité d'une enquête dangereuse pour le compte d'un des plus riches hommes de la ville, Merchan Alexander. Sa fille a disparu et vous enquêtez pour découvrir la raison de



est uniquement. Très rapidement, vos investigations vont défrayer certaines personnes et vous découvrez une histoire grandiose. Commencant à San Francisco, vous allez traverser le vide sidéral jusqu'à Mars pour finir votre enquête sur cette mystérieuse planète.

Le système de jeu est toujours assez simple, puissant et simple à utiliser. Diverses actions sont possibles à travers les scènes au bas de l'écran. Il suffit de cliquer sur Prendre, puis de cliquer avec



SUPER SPACE INVADERS



Taito
IOMARK

le coursier sur l'objet voulu à l'écran. Les dialogues avec les diversas personnes sont beaucoup plus importants que dans le précédent épisode. Il faut en effet mener la conversation avec beaucoup plus de soin, et bien cerner le personnage de l'interlocuteur pour obtenir des renseignements intéressants. Vous avez à chaque fois deux, trois ou quatre possibilités de questions ou de phrases. A vous de faire le bon choix. Quel qu'il en soit, tous vos interlocuteurs vous répondront de vive voix, via des digitations vocales incroyables de réalisme.



Le plus impressionnant dans le jeu, outre un scénario passionnant, vient des divers écrans. Même si certaines salles et corridors après coup peuvent ne pas sembler



magnifiques, l'ensemble du jeu est tout de même globalement génial. Il faut surtout reconnaître que les digitations des visages des divers personnages, et leurs animations, sont une pure merveille. Supportant les diverses cartes sons, Marian Memorandum utilise surtout le système de RealSound, permettant d'obtenir sur le haut-parleur de votre PC des digitations vocales de très bonne

qualité. Je n'oublierais pas de vous parler de l'option Hint, pas très honnête, mais indispensable pour vous aider lorsque vous êtes bloqué.



Didier Latil

92%

GRAPHISME	91%
SON	95%
ANIMATION	90%
JOUEABILITE	84%

Jeu d'aventure animé en anglais
Edité par Accus
PC - disponible

MI-G-29M

SUPERFULCRUM



PILOTEZ LE CHASSEUR LE PLUS MORTEL DU MONDE DANS UN CHAMP DE BATAILLE TRÈS RÉALISTE. UNE EXPÉRIENCE QUE N'OUBLIEREZ JAMAIS!

Le MiG 29 "Fulcrum" est l'appareil de combat le plus avancé de l'Union Soviétique. Actuellement en projet top-secret et financé par le secteur privé, le MiG Design Bureau a poussé le développement du chasseur encore plus loin. Le résultat en est le premier MIZOM SUPERFULCRUM.

Un modèle éprouvé de maniabilité par 31 digitations quadruples, une aerodynamique supérieure et un moteur plus puissant vous donnent une marge de manœuvrabilité inégalée plus grande. Des caractéristiques combinées avec cockpit transparent moderne et un affichage d'informations CRT pour l'ère du SUPERFULCRUM une machine de combat phénoménale.

Vous faites partie d'une force multinationale dont le mission est d'établir une mission allée à se débarrasser d'une armée d'envahisseurs. Vous aurez besoin de beaucoup de talent et de précision d'engins pour venir à bout de l'ennemi et cela ne sera pas simple. Le mission doit vous entraîner les diverses opérations dépendant de la situation que présente les événements dans cette campagne militaire à grande échelle.

DOMARK

Available on: IBM PC, Amiga, Atari ST.

Programmed by
Amiga and Proprietary © 1992 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd., 1000 Road
67 St. Mary Road, London SW15 3PN
Tel: 04421 01 90 0200

POLICE QUEST 3

C'est avec un certain plaisir, pour ne pas dire un plaisir certain, que Didier a pu vivre une fois de plus les formidables aventures de Sonny Bonds, le policier le plus célèbre créé par Sierra On Line. Au programme, une enquête difficile et dangereuse, sur laquelle Didier va vous donner un rapide briefing.

Encore une race de la compagnie Sierra On Line qui se poursuit, avec le troisième volet de la carrière de Sonny Bonds, policier dans la belle cité de Lytton. Il faut avouer que la ville a beaucoup changé, puisqu'il s'agit maintenant d'une véritable mégapole, avec tout ce que cela implique au niveau de la criminalité. Au début du jeu, Sonny se retrouve affecté à la circulation. Il aura donc à effectuer quelques interventions mineures pour maîtriser un fou, arrêter des conducteurs en infraction et plaider devant la cour. Assez vite cependant, il va plonger à nouveau dans des affaires plutôt mouvementées. Appelé sur un cas d'homicide, il découvre que la victime n'est autre que sa femme, Marie. Entre la vie et la mort, celle-ci va consti-



propos à Micro & Co

OFF

Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- * un scrolling multi directionnel
- * 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- * une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- * la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- * la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- * des contrôles joystick instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- * des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres à l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi).
- * deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- * la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.

FACILE À JOUER - DIFFICILE À MAÎTRISER

ANCO Software Ltd



distrib. par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

ANAGA ATARI ST-
BM PC & COMPATIBLES



Anges de la nuit à l'écran
© 1991 Anco Games

déposé dans les P.N.A.C. et les meilleurs points de vente.



tenir une bonne raison pour Sony de retourner au service des hémicidés, et retrouver le tueur psychopathe qui avait dans la ville.

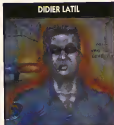
Utilisant une fois de plus un système par scènes, le jeu offre comme toujours une grande souplesse d'utilisation via le souris. Outre un scénario complet, un gros effort a été apporté au réalisme du jeu concernant les procédures d'intervention de la police américaine. Le réalisme est aussi omniprésent dans l'animation et les graphismes. En effet, tous les personnages ont été filmés dans leurs mouvements, puis digitalisés (profondeur de « Rotoscoping »), ce qui explique la finesse des dessins. Un autre effet graphique des plus impressionnants vient de l'effet de zoom sur votre personnage, suivi qu'il est en arrière-plan ou aux premiers plans. Cela permet de donner une

excellente impression de profondeur.

Pour ce qui est de l'ambiance sonore, il n'est pas parfait, avec de nombreuses digitalisations. Le plus extraordinaire provient des musiques complètement géniales. Le compositeur en est Jan Hammer, à qui l'on doit le thème principal de Miami Vice, c'est vous dire la qualité des compositions originales pour Police Quest 3.

Enfin, le joueur aura le plaisir de participer à une aventure vraie. En plus, du côté aventure propre à l'enquête, vous aurez accès à plusieurs sous-parties plus originales, il faudra ainsi utiliser l'ordinateur central de la police pour trouver des renseignements ou établir un portrait robot, poursuivre des véhicules suspects, effectuer des interventions l'arme au poing.

Police Quest 3 possède toutes les qualités nécessaires pour faire un excellent jeu, avec en outre un style plus sérieux, certes, mais parfaitement au jeu, et permettant surtout de le différencier des autres productions Sierra.



DIDIER LATIL

93%	GRAPHISME	91%
	SON	92%
	ANIMATION	94%
	JOUABILITÉ	88%

Jeu d'aventure en anglais
Édité par Sierra-On-Line
PC (VGAINCAGE) - disponible

LE BIDOUILLEUR MALADE

Comment profiter des trucs publiés dans cette rubrique?

Que ce soit sur Atari ST, sur Amiga ou sur PC, il vous faut ce qu'on appelle un éditeur de secteurs. Il s'agit d'un programme qui lit le contenu des disquettes, qui les affiche à l'écran, et qui vous permet de modifier les données écrites dessus. En fait, quand on manipule des données, on agit directement sur la structure du programme, c'est pourquoi il faut faire très attention en recopiant les informations publiées ici. Autre chose, il est hors de question d'essayer un Astaruc (ST) sur son PC, ça dégraderait le jeu. Chaque machine a sa rubrique ici, on ne regarde pas ce qui se passe chez le voisin, merci.

Sur ST, il existe plusieurs éditeurs : MuSi, Diskdoctor, Disco-scope, etc. Ils sont vendus dans le commerce mais sont pour certains difficilement trouvable. Ici, puisqu'ils sont difficilement trouvable, nous en avons fabriqué un nous-mêmes après pour vous. Ça s'appelle Discopac, et ça se vend 20 francs port compris à la Boutique de Pressimage.

Sur Amiga, le soft le plus répandu s'appelle Smartdisk, c'est celui que nous utilisons le plus souvent. Sur PC, enfin, les éditeurs de secteurs se comptent par centaines, mais nous avons gardé PC Tools, le plus fiable, le plus ergonomique et le plus répandu. Mettons que nous ayons à chercher une bidouille sur le jeu SCHMOLL, nous allons décider de trouver les vies infimes, voyez comment ça se passe. Ce qu'on cherche à faire, c'est ne pas perdre de vie : on perd quand on perd une vie, on empêche le programme du jeu de

déterminer (baser d'une unité) le nombre de vies. Dans SCHMOLL, il y a une instruction qui dit à peu près ceci : « Si je me prends un pruneau, je me retire une vie. » Il faut donc que nous empêchions SCHMOLL d'écouter cette instruction, ou que nous la modifions. Par exemple, faire de telle sorte que SCHMOLL, dise : « Si je me prends un pruneau, c'est tant pis pour ma pomme, c'est tout, ça ne me fait rien. » Dans le vocabulaire que comprend l'ordinateur (on appelle ça le langage machine), cela signifiera qu'il faut remplacer l'instruction DECREMENTER NOMBRE DE VIES par l'instruction VA VOIR PLUS LOIN SI J'Y SUIS. On traduira ça encore par des codes, notre boulot consistera à changer des codes par d'autres codes.

Il vous faut donc visualiser le fichier (ou le disque lui-même) à modifier : la liste des codes composant le programme s'affiche. Généralement, on vous donne une séquence de codes à rechercher. Dans tout bon éditeur, il existe cette option « Rechercher », qui vous permet de saisir la séquence donnée. L'éditeur de secteurs se charge alors de vous positionner à l'endroit où il a trouvé cette fameuse séquence, vous n'avez plus qu'à appliquer à la lettre ce qu'on vous dit de faire. Le plus souvent vous avez à saisir une suite de chiffres et de lettres : si vous ne savez pas ce que cela signifie, lisez l'encadré concernant "l'hexadécimal".

Attention, il arrive que certains programmes ne se laissent pas observer, on ne peut pas faire avec l'éditeur de secteurs, il faut alors faire appel à un outil plus efficace (mais plus cher) : une cartouche. Sur ST, on privilégie l'Ultimate Ripper, tandis que sur



ATATRUCS

R-TYPE 2

Nous voilà partis pour une pléthore d'Atatrucs, youpi youpi, chouette chouette, merci Anoch merci Anoch. Pour les crédits infinis, remplacez 53 6E 00 FC par 60 02 00 FC. Pour les vies infinies, remplacez 53 6E 00 66 par 60 06 00 66, puis 53 6E 00 8A par 60 06 00 8A. Pour le choix du niveau de départ, il faut chercher la séquence 3D 7C 00 01 00 A6 3D 7C et remplacer 01 par une valeur allant de 02 à 06, selon le niveau souhaité, forcément. Quant au canon laser, pour l'avoir dès le début, il faut remplacer 1D 7C 00 00 00 B4 par 1D 7C 00 01 00 B4 (pisto 2, droque 1).

Pour avoir le bouchier haut et bas, remplacez 1D 7C 00 00 00 C2 1D 7C 00 00 CE par 1D 7C 00 01 00 C2 1D 7C 00 01 00 CE (pisto 2). Pour régler la puissance du canon, envoyez-vous à chercher la séquence 1D 7C 00 00 00 BB et remplacez 00 00 00 par 00 0x 00 où "x" est une valeur de 0 à 2 (pisto 2). Mettons que vous perdez une vie. Mince alors, vous perdez les boucliers et les armes. Eh bien non, cherchez 1D 7C 00 00 00 B4 1D 7C 00 00 00 BB et remplacez 1D 7C par 00 0A (pisto 3), et même chose avec la séquence 1D 7C 00 00 00 C2 1D 7C 00 00 00 C2. Notez au passage qu'Anoch souhaite écorcher Dédicés, qui sont des "ermarqueurs" (je cite). Anoch, je le précise, pratique les Jeux De Rôles, les Grendreux Naturels et toutes autres activités incompréhensibles pour le commun des mortels.

LOGICAL

Pour avoir les vies infinies, on suit les bons conseils de Toubab "Babouin" en remplaçant 53 AD 81 9A par 4E 71 4E 71.

MONSTER BUSINESS

Toubab "Babouin" vous communique le cheat-code à taper "OOH CRICKEW ZOT A SCORCHER". En pressant la touche Esc, vous pourrez changer de niveau. Sympa, Toubab.

THE BLUES BROTHERS

Quand il ne part pas à la recherche de nouveaux T-shirts, Anoch édite le flûter MAIN.PRO et remplace 53 2B 00 8B par 60 02 00 8B, ce qui lui donne les vies infinies, mine de rien. Pour l'énergie infinie, il remplace sans avoir fait la séquence 53 2B 00 8A par 60 02 00 5A.

SARAKON

Voilà quelques codes donnés par Anoch "fantastique", on vous donne le niveau correspondant entre parenthèses, c'est rudement bien vu : HAHNUKKAH (1), JOENK (10), GENCON (15), LUNKWILL (20), OPAL (25), TROLL (30), VRANX (35).

AFTER THE WAR

Quand Toubab retrouve un ancien jeu, il cherche les vies infinies. Accrochez-vous, parce que ça ne va pas être de tout repos : sur le diable 1, ou secteur 1, remplacez 33 FC 4E 75 00 00 90 1C 33 FC 4E 75 00 00 par 53 FC 60 02 00 54 6C 4E F9 00 00 60 00, puis 4E F9 00 00 00 00 par 4E F9 00 07 00 06. Attention, ça ne marche que pour le deuxième partie du jeu, accessible par le code 101066.

PREHISTORIC

Toubab fait remarquer que ce jeu est en STOS et en Profia pour passer le bonjour à l'auteur du langage en question, François Lionnet, qui je salue aussi. Venons-en au fait : il vous faut le cheat-code Ultimate Ripper. Cherchez 04 90 00 00 01 et remplacez le 01 par 00 bien plus joli. Vous le faites une deuxième fois, vous obtenez l'invincibilité. La troisième fois, les vies infinies. Si vous changez la 13^e chaine trouvée (sans modifier les 13, vous ne changez que la première et la dernière), vous avez le temps infini.

OUTZONE

Mettons que vous souhaitez avoir des vies infinies. Mettons. Editez le disque, et cherchez la chaine 04 79 00 01 01 3D AA. Remplacez le premier 01

par un 00, et vous pourrez remonter Toubab de vous avoir sidé.

PREDATOR 2

Pour obtenir les crédits infinis, il faut chercher 53 76 1A EA et remplacer par 4E 71 4E 71. Toubab ne s'est pas arrêté là, voici le cheat-code : tapez "YOU'RE ONE UGLY PUTHA" (sans les guillemets) après être entré en mode Pause, ce qui vous donne les munitions infinies.

STORMBALL

Toubab n'aime pas perdre son argent : il remplace 01 79 00 00 36 C4 par 4E 71 4E 71 4E 71, c'est à faire deux fois. Voici le cheat-code : pendant le jeu, tapez "LET 'EM ZIN" (pour LET ME WIN en mode Overwin).

GODS

Toubab a passé des nuits deuses. Rien que vous trouver des vies infinies : remplacez 53 78 03 A2 6A par 4E 71 4E 71 00 (disque 1, secteur 1410). Pour l'énergie infinie, rendez-vous sur secteur 1392, 1398, 1417, 1423, 1462 et 1536, pour y remplacer à chaque fois la séquence 55 78 0F 40 par 4E 71 4E 71. Ensuite, il faut remplacer 97 78 0F 40 par 4E 71 4E 71 (secteur 1471), 97 78 0F 40 par 4E 71 4E 71 (secteur 1494) et enfin 53 78 0F 40 par 4E 71 4E 71 (secteur 1520).

FRENETIC

ICE, du groupe VMAX, précise qu'il vous faut le célèbre cartouche Ultimate Ripper (quand il veut pour le chèque-kabab, chez EuroSchmoll) pour pouvoir profiter de ses statues qu'il a trouvées avec ses petits doigts à lui. Les vies infinies (pous 1) : remplacez 04 79 00 01 00 01 25 FA par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Quant au joueur 2, c'est la séquence 04 79 00 01 00 01 26 8D qu'il faut remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Pour choisir le niveau, il faut chercher 13 FC 00 00 00 03 92 F8 et remplacer 00 00 par 00 01, 00 02, 00 03, etc. ICE passe le

bonjour à ses copains de VMAX, à Anoch et à Toubab.

NAVY SEALS

Quand il veut avoir des crédits infinis, Anoch réalise un bon score, et au lieu de taper son nom dans les high-scores, il tape "PSBOYS". Accessoirement, il tape Mario "Coconut", The Heafhen "Bresh-Nuts", Setans "Hall's nuts", Blue Max "Blue Nuts" et Rangoon "Je n'ai rien trouvé de rigolo à dire Nut".

JUPITER MASTERDRIVE

Toubab aime avoir beaucoup de crédits, il va vous le prouver pas plus tard que maintenant : rendez-vous au secteur 761 de la disquette, et cherchez 55 55 00 01 50 00, puis modifiez le 01 par un 51, à faire deux fois pour deux joueurs. Prenez garde cependant à ne pas être trop gourmand, n'achetez pas tout le matériel disponible dès la première course, il y a une protection.

SHADOW DANCER

Pour obtenir la magie et les crédits infinis, prenez en mode Pause et tapez "GIVE ME INFINITES" (ce qui donne du "GIVE I.E INFINITES" en mode AZERTY et du "HOLK NK OUKO JOLKB" en mode LUNIMUYCH). C'est les 983 365 lecteurs qui s'appliquent à l'écrire pour me signaler que ça ne marche pas se contentent et pensent à partir du mode Pause, merci. Ceci est un Cheat Code donné par Toubab en exclusivité mondiale pour G4x.

F15 STRIKE EAGLE 2

Anoch base encore un peu sur ST, ah. Quand il a le temps, il trouve des trucs infinis. La preuve ? Rendez-vous dans les lignes suivantes. Bienvenue dans les lignes suivantes ! Editez le disque 1. Je vais vous dire un bon truc : pour toutes les opérations suivantes, vous allez devoir changer la séquence donnée par la séquence 60 04 4E 71 4E 71, ok ? Pour avoir des Cheff infinis, remplacez 53 79 00 01

L'HEXADÉCIMAL CET INCONNU

Si vous ne l'avez jamais vu, l'Hexadécimal, surnommé "le jeu du million", est un jeu de hasard. Il se joue à deux, à trois, à quatre, à cinq, à six, à sept, à huit, à neuf, à dix, à onze, à douze, à treize, à quatorze, à quinze, à seize, à dix-sept, à dix-huit, à dix-neuf, à vingt, à vingt-et-un, à vingt-deux, à vingt-trois, à vingt-quatre, à vingt-cinq, à vingt-six, à vingt-sept, à vingt-huit, à vingt-neuf, à trente, à trente-et-un, à trente-deux, à trente-trois, à trente-quatre, à trente-cinq, à trente-six, à trente-sept, à trente-huit, à trente-neuf, à quarante, à quarante-et-un, à quarante-deux, à quarante-trois, à quarante-quatre, à quarante-cinq, à quarante-six, à quarante-sept, à quarante-huit, à quarante-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-vingt-cinq, à quatre-vingt-six, à quatre-vingt-sept, à quatre-vingt-huit, à quatre-vingt-neuf, à cinquante, à cinquante-et-un, à cinquante-deux, à cinquante-trois, à cinquante-quatre, à cinquante-cinq, à cinquante-six, à cinquante-sept, à cinquante-huit, à cinquante-neuf, à soixante, à soixante-et-un, à soixante-deux, à soixante-trois, à soixante-quatre, à soixante-cinq, à soixante-six, à soixante-sept, à soixante-huit, à soixante-neuf, à septante, à septante-et-un, à septante-deux, à septante-trois, à septante-quatre, à septante-cinq, à septante-six, à septante-sept, à septante-huit, à septante-neuf, à quatre-vingt, à quatre-vingt-et-un, à quatre-vingt-deux, à quatre-vingt-trois, à quatre-vingt-quatre, à quatre-ving

F3 AA par la séquence ci-dessous. Les Flare infinis, nâ : agissez sur la séquence 53 79 00 D1 F3 AB, l'entenda à ma droite un lecteur qui parle des masques de courtisane portés et qui les veut à l'infini ? O.K. : remplacez 53 79 00 D1 F3 28 par ce que vous savez. Ha pardon, j'avais mal entendu ? Des masques de moyenne portée ? Ha, O.K. C'est donc 53 79 00 D1 F3 24 qu'il faut remplacer. C'était pas ça non plus ? Purée, on n'entend rien là. Vous voulez quoi ? Des masques aïeul ? Haaa, bon, O.K. : remplacez 53 79 00 D1 F3 28. Bon, et puis pour la route, voici les mutations infinies (remplacez 51 78 00 D2 93 DA) et le fuel infini (53 79 00 D1 F3 F8).

■ SWITCHBLADE 2

Toubab a trouvé les vies infinies. Prenez votre éditeur de secteur, votre original (que vous copiez à vous y amusez), et remplacez-moi 11 FC 00 00 FA D3 par 51 00 00 08 D6. Ce n'est pas fini, il faut aussi remplacer 11 FC 00 00 FA D5 par 53 00 00 04 D0 01 et 11 FC 00 01 FA D7 par 15 68 00 00 D1 D2. Enfin, remplacez 51 00 06 FA par 50 00 FE F2.

■ GODS

Anoch a trouvé les vies infinies, les kœurs : à sur le sélect 1, laissez 1410, remplacez 53 78 D3 A2 5A par 4E 71 4E 71 80.

■ HERO'S QUEST

C'est Toubab qui a trouvé l'énergie, les steps à la marchandise infinie. Alors pour l'énergie : remplacez 53 8E 00 2A BE par 4E 71 4E 71 80 (à faire 2 fois) : ça se trouve aux secteurs 698 et 700 (puits 53 8E 00 2A par 4E 71 4E 71 80) (secteurs 757 et 761). Ensuite, vous remplacez 6E 1E 83 6D 00 2A par 65 1E 4E 71 4E 71 (secteur 700), puis 1B 0E 53 6D 00 2A par 13 0E 4E 71 4E 71 (secteur 718), puis 4E 75 93 6E 00 2A BE par 4E 75 4E 71 4E 71 80 (secteur 704). La mort, hein ? Bon, mettons-nous aux steps infinies, c'est plus facile et c'est efficace :

remplacez 53 8E 00 2C 86 par 4E 71 4E 71 80.

Pour pouvoir transporter toute la boutique sans complexe, positionnez-vous au secteur 657, et remplacez 92 48 0B 18 par 4E 71 4E 71, puis 92 48 0B 0E en 4E 71 4E 71.

COMMOTRUCS

■ CENTURION : DEFENDER OF ROME

Anoch a été payé un Arma, uniquement pour faire des Commotruc, vous vous rendez compte ? Juste pour vous faire plaisir. Ça, c'est un type qui aime rendre service. Pour le remercier, à Bâ s'appelle ARIOSH et c'est sur le 3815 0E94.

Dans le jeu, le maximum est de 8000 hommes et 800 cavaliers pour une armée consulare. Le hic, c'est qu'il débute, on ne peut pas diriger plus d'un amié de 4200 hommes, avouez que c'est vexant. Voici un truc qui vous permet d'avoir des armées de 9999 hommes et de 1000 cavaliers. Avant tout, faites une copie de sauvegarde de votre original, c'est beaucoup plus prudent. On va chercher la séquence (on s'accroche à quelque chose de forme, attention) 10 88 10 7D 00 00 01 2C 02 58 et on la remplace par une séquence signée Anoch : 27 0F 27 0F 27 0F 03 03 03 03 03 03. Il est doux, hein, l'Anoch ? Il a des talents, vous trouvez pas ? Pour avoir comme lui des talents infinis, il faut faire tout un tas d'opérations, même topé que pour tout à l'heure, accorchez-vous. Il faut chercher 91 8C C8 D6 et remplacer par 80 D2 4E 71 (c'est à faire 8 fois), remplacer 9F 6C C8 D6 par 80 D2 4E 71, remplacer 39 40 C8 D6 par 50 D2 4E 71 (à faire 2 fois), remplacer 39 6D FF F8 C8 D6 par 80 D4 4E 71 4E 71, remplacer 93 6C C8 D6 par 80 D2 4E 71 (à faire 4 fois), ne pas craquer, remplacer 95 6C C8 D6 par 80 D2 4E 71 (à faire 2 fois), remplacer 39 47 C8 D6 par 50 D2 4E 71 et c'est tout.

■ DARKMAN

Castorax vous propose de bidouiller on jeu, pour avoir les vies, l'énergie et le temps infinis. Les vies : cherchez 53 79 00 00 DCB6 6100 pour remplacer 53 par 4A. L'énergie : remplacez 8700 0058 303C 0082 par 4E7F 0000 BEBC 0082. Le temps, enfin : cherchez 0479 0001 0000 DCAR et remplacez 0001 par un 0000 bien senti. Il vous faut une cartouche, les copains.

■ GODS

Arioch a trouvé les vies infinies, les kœurs : sur le sélect 1, laissez 3, laissez 8, head 0, offset 188, vous avez la séquence 53 78 D2 24 8A 00 FE CA. Remplacez 53 par 4A et le tour est joué. Anoch remercie Castorax.

■ HERO'S QUEST

Bon, là, c'est un peu compliqué, Anoch vous a noté un beau Commotruc. On va commencer par la modification des caractéristiques des personnages. Il faut d'abord charger le jeu, et lancer l'option de création d'une diquette de sauvegarde. On sort du jeu, et sous un éditeur de secteur, on édite la diquette de sauvegarde, Chénagras les caractéristiques du Barbarie. Au bloc 13, offset 026, on écrit un nombre hexadécimal entre 0001 et 270F (en décimal, "270F" correspond à 9999, pour modifier le nombre de points d'endur. Même chose à l'offset 02A, on écrit un nombre hexadécimal, pas forcément le même que précédemment, mais toujours compris les mêmes limites, et ce pour modifier le nombre de points de vie. Offset 02E, on modifie le nombre de pilotes d'or. On continue avec les autres personnages, ce sont les mêmes opérations, les mêmes offsets et les mêmes effets, seul le numéro du bloc (block, en anglais) change. Pour le man, ça se passe au bloc 21, et Didier est très content qu'on parle de lui. Pour l'Elle, c'est au bloc 29. Quant au magicien, rendez-vous au bloc 37.

Attention, les modifications données ici ne concernent que les personnages

qui sont présents de la liste de chaque catégorie (Barbare, Didier, Elle, Magicien). Vous ne pouvez pas modifier les caractéristiques d'un personnage qui ne sera pas premier de la liste, c'est clair ? A présent, vous allez éditer votre diquette de jeu, et non plus la diquette de sauvegarde. Grâce aux modifications trouvées par Anoch, toujours lui, vous pourrez avancer tout ce que vous voulez dans la boutique sans avoir à dépenser votre bel argent. Bloc 878, offset 064, remplacez 92 48 0B 18 par 4E 71 4E 71. Bloc 878, offset 0BC, remplacez 92 48 0B BE par 4E 71 4E 71. C'est fait, bienvenue dans un nouveau monde, celui des extrêmes.

■ F15 STRIKE EAGLE 2

Arioch, dans son infinie bonté, s'est penché sur ce soft, et y a trouvé quelques trucs à bidouiller, que les deux le protègent, lui et sa descendances. Pour le fuel infini, cherchez 93 78 00 00 41 D6 et remplacez 93 78 par 50 D4. Pour les flares infinies, cherchez 53 79 00 D2 88 et remplacez 53 79 par 50 D4. Pour les shafts infinis, cherchez 53 79 00 D2 4A et remplacez 53 79 par 80 D4. Même opération avec les chaînes 53 79 00 D2 02 06 (missiles Mewcock), 53 79 00 D2 42 06 (missiles courte portée), et enfin 53 79 00 D2 02 04 (missiles moyenne portée).

■ PP HAMMER

C'est Castorax qui a trouvé ce Commotruc, et il faut une cartouche ! Est-ce de l'info ? Est-ce de l'info ? Je vous laisse y réfléchir, et en attendant que vous ayez fini de jouer chez vous, je vous relie des bidouilles bien sympathiques. Pour obtenir les vies infinies, remplacez 045D 0001 0068 8000 par 4E71 4E71 4E71 8000. Quant à l'énergie infinie, il faut remplacer 046D 0002 009C 397C par 4E71 4E71 4E71 397C, et 046D 0040 006C 397C par 4E71 4E71 4E71 397C. En ce qui concerne le temps infini, remplacez 046D 0001 0068 DCBD par 4E71 4E71 4E71 0CB0. Il s'agit bien sûr d'une info !

■ FRENETIC

« Bienvenue au Juste Prix ! (applaudissements) Alors, cher Jean-Pierre Descombes, qu'avons-nous à offrir à nos candidats aujourd'hui ?
« Eh bien, cher Patrick, à tous les candidats qui ont une cartouche, nous allons offrir les vies infinies pour le jouer ! (applaudissements)
« Oh très beau cadeau, Jean-Pierre ! Ben Didier L., votre prix ?
« 0479 francs.
« Stéphane L., votre prix ?
« 0001 franc.
« Frank L. ?
« 0000 franc.
« A vous, Philippe Q. ?
« 0480 franc.
« Eh bien, c'est Didier L. qui gagne puisque le Juste Prix est de 4E71 francs. Il faut donc remplacer 0478 0001 0000 84B0 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Bravo, Didier, que faites-vous dans la vie ?
« Je suis professeur de maths.
« Ha ou, c'est normal !
« Comment ça, c'est normal ?
« Eh ou, c'est normal que, vu votre taille, vous ayez des cheveux, ah ! ah ! ah ! (applaudissements) ! Ben, trêve de plaisanterie, nous allons jouer au Golf, pour remporter ce magnifique collier en diamants offert par "Vies Infinites Jouer 2", ça vous va, Didier ?
« Le Juste Prix est de 0478 0001 0000 656D francs.
« Ou, non, attendez, il faut jouer au Golf pour gagner, ce n'est pas pareil. Ah ! ah !, sacré Didier, va.
« Autant pour moi, il faut remplacer 0479 0001 0000 8568 par 4E71 4E71 4E71 4E71.
« Il n'a rien compris. Passons à un autre candidat un peu plus grand et un peu moins naïf. Stéphane L., que faites-vous dans la vie ?
« Je travaille chez "l'Invulnérabilité Jouer 1" où je remplis des 8000 AD84 8000 FB8A par 4E71 4E71 4E71 0000 FB8A et des 8000 A5C9 0C79 0002 par des 4E71 4E71 0B7E 0002.
« Et ce n'est pas un travail trop pénible ?
« Oh non, pas du tout, moins pénible que chez "l'Invulnérabilité Jouer 2" où

je remplacerais des 6000 AD6E 6000 FB8C par des 4E71 4E71 6000 FB8C et des 6000 AC44 0001 4279 par des 4E71 4E71 0001 4279.

— Purée, ces candidats ne comprennent rien. Coupez.

PANG

Si vous voulez, comme Nendo, choisir à quel niveau jouer, attendez que la carte du monde commence à s'afficher, et tapez "ZHQT Q NICE CHEAT" (ça donne WHAT A NICE cheat en mode QWERTY), le Terre devient violette, c'est du plus bel effet.

EYE OF THE BEHOLDER

Ça marche sur PC et Amiga.

Si vous décidez de suivre les conseils d'Atsido, enfourchez votre PC Tools et éditez le fichier EOBDATA.SAV, le fichier de sauvegarde de partie. Les bidouilles suivantes ne concernent que le premier personnage, mais si vous êtes un peu fûté, en vous repérez aux noms, vous pourrez les appliquer aux autres personnages.

On trouve d'abord le nom (offsets 3 à 13), puis viennent les caractéristiques (offsets 14 à 27). Pour celles-ci, vous avez d'abord la force, le pourcentage de vie, et les autres caractéristiques. Par exemple, saisissez "14 14 83 83 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14" pour avoir tout au maximum.

A l'offset 28, vous avez le nombre de vies actuelles, et le nombre de vies maximum à l'offset 29. Un peu plus loin, vous avez le portrait (offset 35), la nourriture (36), niveau de la 1^{re} classe (37), de la 2^e (38), de la 3^e (39), le nombre de points d'expérience pour la 1^{re} (40 à 43, soit 4 octets), 2^e (44 à 47) et 3^e classes (48 à 51). Et l'on s'arrête par les sorts de magie disponibles, sur quatre octets, aux offsets 119, 119, 119 et 119 pour les avoir tous, entrez "FF FE FF FF".

PREHISTORIC

Castorix précise qu'il s'agit de Préhistorique et non de Préhistorico Tale, faites

un peu gaffe, quoi. Pour avoir les vies infinies, il faut chercher 5341 33C1 00C0 9308 par remplacer 53 par 4A, puis sauvegarder le checksum.

SWITCHBLADE II

— Eh bien, Evelyn, nous avons là cinq merveilleux candidats pour le 939963^e édition de Tournez Manège !

— Eh oui, voici Betty F. et Sophie D. d'un côté et Hervé H., Jean D. et Olivier F. de l'autre. Première question de Hervé, pour Betty.

— Euh ! bonjour Betty, euh ! que penses-tu du proverbe "N'ayez crainte de remplacer 5390 0000 201F 13FC par 4E71 4E71 4E71 13FC, car le lundi vient toujours avant le mardi" ?

— Eh bon j'espère qu'est pour avoir les vies infinies, l'avis.

— Vous êtes satisfait, Hervé ?

— Oui euh oui euh.

— Alors au tour de Jean d'interroger Sophie...

— Bonjour Sophie, As-tu déjà trouvé les armes infinies une fois dans ta vie ?

— Bonjour Jean, oui, ça m'est arrivé une fois, j'ai remplacé 5390 0000 40FA par 4E71 4E71 4E71. Pas mal, hein ?

— Question d'Olivier à Betty...

— Bonjour Betty. Nous sommes au lit, préférez-tu l'énergie infinie ou le remplacement d'un 0400 0006 4A00 8A00 par un 4E71 4E71 4A00 8A00 ?

— Hei mais c'est la même chose, l'avis, qu'il est bête d'a-tu, j'veux pas l'oreiller, l'avis. Et je t'ai rappelé que l'utilisation d'une cartouche est obligatoire pour tous ces trucs trouvés par Castorix, l'avis.

VIOLATOR

Il vous faut une cartouche pour profiter de ces Commotives trouvées par Casto, qui revient du Brésil, les paires de jumelles à son cou. C'est normal, car : Casto a tout ce qu'il faut, outillé à meter Rio (excusez-moi, ça fait trois ans que je voulais la faire, celle-là).

Pour avoir les vies infinies, écrivez FF à l'adresse \$70A00. Les bombes infinies sont en \$70A08, il faut y écrire FF à l'encore.

LOGICAL

Anoch n'aime pas trop Smartdisk, il a édité le disque avec le soft Discoscope d'ESAT Software, car ça ne marche pas avec Smart.

N'avez plus peur des Ball Time Out, cherchez 53 AD 83 C4 et remplacez 53 AD par 60 09. N'avez plus peur du sabre, remplacez 52 AD 83 E8 par 80 08 83 E8, et c'est à faire deux fois (pour les mains qui s'amuseront à scier deux fois la séquence 80 08 83 E8, j'explique : il faut rechercher à nouveau 52 AD 83 E8, et une fois tombé dessus, on remplace...).

NAVY SEALS

Prenez votre Smartdisk, remerciez Atsido et ses commotives, et laissez ça qui suit, c'est un ordre. Pour les vies infinies, cherchez 04 79 00 01 00 00 AC CE et remplacez 01 par 00, c'est à faire deux fois, la première au bloc 1370, offset 084, la seconde au bloc 1372, offset 01C. Pour l'énergie infinie, rendez-vous au bloc 1388, offset 1E0 : il y a la trame la séquence 04 79 00 12 00 00 AC DA, remplacez 12 par 00. Puis positionnez-vous sur l'offset 1F4 du bloc 1388 et remplacez 91 79 00 00 AC DA par 60 38 00 00 AC DA. Quant aux temps infini, cherchez le bloc 1393 et l'offset 1AC, vous y trouvez la séquence 81 00 08 E8 à remplacer par 60 02 08 E8. Pour les munitions infinies, c'est un peu long : cherchez 33 C0 00 00 AC DE et remplacez 33 C0 par 60 04. C'est à faire une première fois au bloc 1398, offset 086, et une seconde fois à l'offset 088 du même bloc. Pour que ça marche, il faut (en offset 17A) remplacer 30 30 00 00 AC E0 par 70 00 4E 71 4E 71.

Pour choisir le niveau de départ, il faut chercher 33 FC 00 01 00 00 AC D4 et remplacer le 01 par une valeur de 02 à 08, représentant le niveau souhaité. Ça se passe au bloc 1383, offset 024.

■ **WARZONE**

Castorix vous offre les vies infinies et congratulations ! Toubai. Pour le joueur 1, cherchez 33FC 0002 0001

508A et remplacez 0002 par 00FF. Pour le joueur 2, cherchez 33FC 0002 0001 5082 et remplacez 0002 par 00FF. Ne recalculez pas le checksum, merci.

■ **OUTZONE**

Castorix vous a trouvé les vies infinies, les copains. Il faut remplacer 0479 0001 0001 384C par 4E71 4E71 4E71 4E71, sans recalculez le checksum.

19 STRIDER FIGHTER

Editez le disque 2, et cherchez la séquence 9170 0003 6E12 41F9. Remplacez alors 9170 par 8004, vous obtenez les mitraillettes infinies, vous pouvez être fier de vous. Quant aux missiles infinies, remplacez 5370 0000 5279 0003 par 4E71 4E71 5379 0003. Ne recalculez pas le checksum, toi de Castorix.

GEM-X

Castorix laisse le temps au temps, voici le temps infini : cherchez 5379 0000 8612 8A00 et remplacez 53 par 4A. Et on doit recalculez le checksum ? Oui, on doit.

ALPHA WAVES

Castorix laisse le temps au temps, voici le temps infini : cherchez 90D9 00C1 85C0 8A12 et remplacez par 4E71 4E71 8A12. Et on doit recalculez le checksum ? Oui, on doit.

ZARATHRUSTA

Cherchez 5378 06CE 6B00 E79C et remplacez 5378 par 4E76. Il s'agit des vies infinies trouvées par Castorix. Et on doit recalculez le checksum ? Oui, on doit.

CENTERFOLD SQUARE

C'est GL qui nous a fait l'honneur d'une visite sur le serveur et qui nous a laissé un Commotiv : salut GL ! Dans le fichier CENTERFOLD, offset 30DA, remplacez 6604 par 6004. Merci GL !

ROOLAND

Buen giorno, como as ? Pour avoir les vies infinies, il faut remplacer 536C 0044 8A04 426E par 4E71 4E71 6004 426E. Ne recalculez pas le checksum, sinon je vous mords, et Castorix (l'auteur de ce Commotiv) aussi, ça sera bien fort pour vous.

WHITE SHARKS

Pour être invincible dans ce jeu, faites comme Castorix, remplacez 5378 013C 4E78 4A78 par 4E71 4E71 4E78 4A78. Et ne recalculez pas le checksum, ou je vous attrache les cheveux.

R-TYPE II

Bon, Castorix a fait le forcing, et nous voici avec tout plein de Commotives pour ce nouveau jeu, on ne va pas s'en plaindre. C'est vrai, il faudrait être fou pour se plaindre d'avoir les vies infinies, en refusant d'en donner une de remplacer 539E 0088 6B00 008E par 4A3E 0088 6B00 008E, et 539E 008A 5B00 0082 par 4A3E 008A 5B00 0082. Je dis ça, mais je suis sûr qu'il y a sans quelques lecteurs pour protester parce qu'on leur file les crédits infinis, ça casse tout l'équilibre du jeu. Et c'est bien raison, mais personne ne les oblige à remplacer 539E 00FC 7004 720F par 4A3E 00FC 7004 720F, après tout. Donc, Castorix a trouvé plein de trucs, mais si vous voulez continuer à vous crasher gentiment contre le délice, vous n'avez qu'à pas remplacer 084E 0000 0070 13FC par 4E75 0000 0070 13FC, et le tour est dans le sac. Chez Gen4, nous sommes cool, nous ne forçons personne à être invincible, tout le monde n'a pas eu la chance de remplacer 570E 13FC 0003 0001 par 800E 13FC 0003 0001, nous en sommes conscients. Ce serait tout aussi dégoûtant que d'imposer à nos lecteurs de choisir le niveau de départ : il veut continuer de commencer à premier, il ne doit surtout pas chercher la séquence 002C 307C 0001 00A8, et encore moins modifier le 01 par une valeur de 02 à 06 ! Et normal de jouer comme on l'entend. Un

LES MEILLEURS TITRES et bien d'autres encore...

autre exemple, ça serait horrible de notre part de donner le truc pour avoir la boule protectrice avant : pour l'avoir, il faut la mettre, ce serait injuste de l'avoir uniquement parce qu'on a remplacé 00B8 1D7C 0000 00B4 par 00B8 1D7C 0001 00B4, c'est vrai. Par contre, rien ne vous empêche de lire ou de Commodore permettant d'obtenir les boucliers haut-bas, il faut remplacer 1D7C 0000 00C2 1D7C 0000 00C1 par 1D7C 0001 00C2 1D7C 0001 00C1.

Néanmoins pas le checksum, ou ne recalculez pas le checksum.

■ ELF

Sur le disque 1, remplacez 5338 024C 8700 0186 par 4A38 024C 8700 0186, et vous obtenez les vies infimes, c'est Castorax qui m'a filé le truc. Pour les ptes infimes, changez 5338 0237 6100 FF6C pour remplacer 53 par 4A. Quant à l'énergie infime, il faut chercher 5338 0240 70FF 4A78 et remplacer 53 par 4A. Même chose avec la séquence 5311 48E7 61C0 2F38, ce qui donne les herbes infimes. Ne recalculez pas le checksum ou je vous coupe les oreilles en porte.

COMPATRUCS

■ WING COMMANDER 2

Moornhawk a trouvé de quoi amener votre vaisseau, du quoi vous l'avez avec un peu plus de sérénité. Pour avoir le canon à laser, remplacez 02 07 00 1E 00 00 00 19 par 03 01 00 FF 00 00 FF (secteur 230, offset 224). Pour avoir le Neutron Gun, remplacez 03 0E 00 14 00 00 00 36 par 03 01 00 FF 00 00 00 FF (secteur 230, offset 467). Ce n'est pas fini, vous pouvez avoir un beau Particule Cannon en remplaçant 02 09 00 1E 00 00 00 36 par 03 01 00 FF 00 00 00 FF (secteur 231, offset 441). C'était un Compatruc de Moornhawk, qui remercie Samsung au passage, parce qu'il l'a mis sur la piste et que Samsung est très, très, sympathique, de toute façon, donc merci.

■ WING COMMANDER

Samsung "EDP" réussit à attribuer la valeur 2B470 aux boucliers, pour Wing Commander et ses extensions (Socret Mission). En éditant le fichier WC.EXE. Remplacez 26 00 26 00 2D 00 par FF 70 FF 70 2D 00, 50 00 4B 00 3C 00 par FF 70 FF 70 3C 00, puis 3C 00 32 00 55 00 par FF 70 FF 70 55 00 et enfin 48 00 46 00 64 00 par FF 70 FF 70 64 00. C'était long, hein ? Sam' suffit !

■ BAT

Moornhawk vous propose de vous réconcilier avec BAT et ses mystères, à condition que vous ayez votre PC Totde sous la main. Editez un fichier de sauvegarde de partie (extension SAV), Secteur 0, offset 48, vous avez la caractéristique "expérience". Vous modifiez l'octet par un nombre hexadécimal de 00 à 63. Les 6 octets suivants (offsets 4B à 54) représentent les caractéristiques telles que la force, la dextérité, etc. Mettez tout au maximum, 14 en hexadécimal. A l'offset 72, vous avez le pourcentage de vie : modifiez l'octet qui s'y trouve par une valeur hexadécimale de 00 à 63. Notons qu'il faudrait être fou pour rentrer 00. L'octet suivant (offset 73) représente le pourcentage d'hydratation, même topo que précédemment. Les deux octets suivants (offsets 74 et 75) concernent les calories. On peut les remplacer par une valeur allant de 0000 à 0007. Poursuivez-vous à présent sur le secteur 7, à l'offset 436, il s'agit là de l'octet indiquant si le personnage dispose ou non du radar épilote (celui qui permet de repérer la base de Vrangor). Pour posséder ce radar, on écrit la valeur FF.

■ LEISURE SUIT LARRY (version 256 couleurs)

Pour ne pas avoir à répondre aux questions, parce que c'est long et qu'on a acheté un jeu pour jouer et non pour répondre à des questions à la con sans quoi on s'achète le jeu Trivial Pursuit et on n'en parle plus,

Samsung "EDP" a donc trouvé un truc, il offre d'appuyer simultanément sur Ctrl, Alt, et X quand on vous pose la première question. Autre Compatruc donné par Votre Serveur : pour ne pas avoir à répondre aux questions et pour ne pas avoir à jouer, appuyez simultanément sur Ctrl, Alt et Del. C'est décapitant.

■ MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Castorax s'est acheté un PC, uniquement pour vous trouver des Compatrucs. Allier le remerciement de Bsl sur 3815 GEN4, sans quoi il le rend pour s'acheter un Commodore 64. Editez une sauvegarde de partie (extension G4M). Envoyez FF7F (c'est du format Intel...) aux offsets 7E et 7F pour obtenir tout plein d'argent.

■ F15 STRIKE EAGLE 2

Grâce à Samsung "EDP", obtenez le fuel, les missiles SID, NAV, et AMR infimes. Cherchez C7 08 FA 4F 04 00 et remplacez 04 00 par FF FF, même chose avec la séquence C7 06 FE 4F 04 00. Puis cherchez C7 06 02 50 06 00 et remplacez 00 par FF FF, sans oublier de chercher C7 06 EE 4F 10 27 pour remplacer 27 par 7F et de chercher C7 06 FA 4F 12 00 pour remplacer 12 par FF. Enfin, il faut chercher C7 06 F2 4F 0C 00 et remplacer 0C par FF. Merci Samsung.

■ DOUBLE DRAGON

C'est en éditant le fichier DOMAIN.EXE sous PC Tools que Samsung vous a trouvé des Compatrucs pas piqués des vers, puisqu'il s'agit des crédits infimes, maxime. Cherchez C7 06 78 0E 02 00 et remplacez 02 00 par FF FF.



H Y P E R M A R C H É S
CONTINENT
L'achat gagnant

BOURGES ST OULCHARD, CAEN, CALAIS, CHERBOURG, OAX, FEURS, FOURMIES, FRANCHVILLE, GRUCHET LE VALASSE, HAY LES ROSES, ISSOIRE, LIBOURNE, MONDEVILLE, MONTIGNY CORNELLES, MONT SAINT AIGNAN, QUIMPER, REIMS, SAINT NALO, SALAISE, SALLANCHES, SENS, VAUX EN VELIN, VILLEJUIF.

TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE 2

Tout le monde se souvient du premier épisode, et tout le monde pensait qu'il était impossible de faire mieux. Eh bien, les programmeurs de Gremlin, et plus particulièrement ceux de Magnetic Field, ont relevé le défi, ils nous offrent une suite encore meilleure que l'original.



Avant de disserter plus longuement sur les qualités techniques du programme, il s'agit d'exposer les principaux changements entre ces deux versions. Tout d'abord le jeu ne se déroule plus du tout de la même façon, et si dans le premier du nom le joueur devait parcourir plusieurs tours d'un même circuit, dans Turbo Lotus 2 il participe à une course façon "Canon Ball", comportant plusieurs points stratégiques qu'il faut rallier en un temps limité. Par exemple, lors de la première épreuve "Forest Course", le joueur évoluera dans un univers bucolique et devra passer par cinq points du trajet avant de terminer l'étape. En somme, une course dans la course. Au niveau du scénario, le joueur dispose d'un capital secondes pour chaque mini-étape, sa voiture stoppant lorsque ce capital est épuisé. Il en résulte, évidemment, les différentes épreuves proposées comportant de nombreux passages, et si, au niveau du relief et du tracé, la gradation de la difficulté est semblable (route plate et

voies droites au début, pour finalement offrir un tracé vallonné et sinueux), elles possèdent toutes leurs embûches propres. Dans la première course par exemple, le principal obstacle est constitué de haies d'arbres ralentissant considérablement la voiture. En ce qui concerne les troncs d'arbres en travers de la route, n'hésitez pas à les toucher, ils agissent comme des tremplins pour, justement, éviter les haies. Pour les épreuves sur neige ou dans le désert, sautez les congères (et les plaques de glace pour la course sous la neige) sans la craquer. Encore une fois, elles ralentissent votre véhicule mais nequent aussi de vous projeter en dehors de la route. De même, pour l'épreuve sous la pluie et dans le brouillard, votre seul souci sera de rester sur la route en évitant les dépôts d'eau par exemple.



En plus de tout cela, les obstacles les plus dangereux sont sans nul doute les autres voitures présentes à vos côtés. Comportant de véritables caractéristiques, il est très difficile dans certaines conditions de les éviter, et donc vous pouvez être piégé dans les bémiers ou sur la route voisine en contrebas. Car c'est bien dans la course en ville (vous à double sens) que ce problème est le



plus sensible, et vous entendrez souvent les autres voitures venant en face vous klaxonner parce que vous roulez à contre-sens. Autre difficulté dans cette épreuve, éviter les camion semi-remorques qui ne manquent pas de vous occuper la route. A noter que si vous parvenez à passer sous la remorque à pleine vitesse, vous entendrez un avertisseur de pneu pénétrant votre pneu.

Tout comme dans la première version, le jeu à deux est possible, de la même manière avec deux écrans et avec une nouvelle amélioration cette fois-ci : le branchement entre les deux ordinateurs est géré. Au niveau des options, il est également possible de choisir entre une boîte de vitesses automatique (celle que je conseille) et une boîte manuelle. Sur le plan de la réalisation, Lotus 2 étonne réellement, avec, en plus des nombreuses voitures à l'écran, de non moins nombreux décors, et surtout de nouveaux éléments parfaitement gérés, com-

me la pluie et les éclairs, ou la neige et le brouillard. C'est bien simple, Lotus 2 comporte plus de choses à l'écran et le jeu va encore plus vite. Côté son, c'est également très bon, même si c'est l'aspect le moins abouti du jeu. Attention, tout est relatif (comme disait...) Incroyable et génial ! D'un tout autre style que Vroom, Lotus 2 passionnera les fans de l'arcade pure et dure.



94%	GRAPHISME	88 %
	SON	91 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	92 %

Simulation de course automobile.
Édité par GREMLIN
Amiga / ST - Disponible

POOL OF DARKNESS

Contrairement à la grande majorité des éditeurs, SSI n'annonce pas une date de sortie pour un produit sans être sûr de son fait. La preuve en est faite une nouvelle fois avec Pool Of Darkness. Il y a en effet trois mois, personne n'en avait entendu parlé, et voilà qu'il est maintenant disponible sur PC. Nabot parmi les nains, lilliputien chez les gnomes, Didier a tenté l'impossible (en l'occurrence escalader une chaise pour atteindre la boîte de jeu

posée sur une table) pour s'emparer de ce soft. Après avoir décrypté ses grognements, nous sommes en mesure d'en publier une traduction correcte.

Quatrième et dernier volet de la série se déroulant dans les royaumes oubliés, Pool Of Darkness perpétue le légendaire de votre groupe d'aventuriers. Vous les avez créés avec Pool Of Radiance, puis à travers Curse Of The Azure Bonds et Secret Of The Silver Blades, ils avaient combattu pour le bien et la justice. Et à peine rentrée à Phias, les voilà plongés dans une gigantesque bataille les opposant au démon Bane et à ses troupes infernales. Le monde est envahi dans une nuit éternelle, dont



poirent les forces du mal pour ravager et attaquer les principautés viles de la contrée. Vous allez donc devoir résoudre bien des énigmes, affronter bien des dangers, pour finalement vaincre une bonne fois pour toutes votre immortel ennemi Pool Of Darkness reprend le système de jeu de ceux qui précèdent au même point, avec quelques petites améliorations, prouvant s'il en était besoin qu'il s'agit d'une puissance et d'une commercialité exceptionnelles. Comme auparavant, toutes les règles du jeu de rôles Dungeons and Dragons sont intégralement respectées et gérées par l'ordinateur. Le déroulement du scénario a lui peu mal changé, moins linéaire qu'à l'accoutumée, avec beaucoup plus de surprises et de caractères venant intervenir dans l'aventure. Certains viendront même se joindre à vous, pour le meilleur et pour le pire. Les monstres rencontrés sont en outre, pour la plupart, nouveaux et inédits, ce qui ne sera pas pour déplaire aux vieux maitres des jeux de rôles. Vous pourrez bien sûr reprendre vos personnages de

Secret Of The Silver Blades, avec toutes leurs possessions, ou les créer, auquel cas ils auront un matériel de base. Attention cependant, car vos personnages oscilleront entre les niveaux 13 et 20, ce qui donne aux habitants de Dorys et Dragons une idée de la puissance des créatures rencontrées. La grosse différence de Pool Of Darkness, vient de sa réalisation, enfin à la hauteur de ce type de jeu. Le jeu exploite en effet pleinement le mode VGA et le résultat est des plus impressionnants. De plus, les graphistes ont ajouté des animations sur les monstres, que cela soit dans le fenêtre graphique ou lors des combats, et c'est vraiment superbe. Les musiques et les sons restent encore un petit peu en dessous de ce qu'ils pourraient être, mais il est certain que ce détail sera lui aussi corrigé dans les prochains jeux SSI du même genre. Pour moi, le meilleur volet de la série SSI, au même titre que Eye Of The Beholder l'a été. Economisez et achetez absolument.

DIDIER LATIL



91%	GRAPHISME	92 %
	SON	74 %
	ANIMATION	80 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu de rôles en anglais
Édité par SSI
PC (VGA/EGA) : disponible



Ce mois-ci sur 3615 GEN4,
avec MICROIDS gagnez :
Swap
Sliders
Grand Prix 500cc 2

106



premier OS du Beholder, il pouvait sembler difficile de faire mieux dans le genre. Deuxième Mower, et pourtant c'est chose faite avec un incroyable jeu de rôles de la compagnie américaine New World Computing. Night and Magic 3 est le troisième volet d'une saga entamée il y a déjà quelques années. Si les deux premiers épisodes n'étaient pas, en soi, de très bons jeux, on est tout simplement parti NMS sur un succès argumenté tout ce que d'Maillet jadis/plus.

Une fois de plus, il s'agit d'un jeu d'investissement PC pour le moment, destinée à une machine assez bien équipée (carte son, écran VGA). Les graphismes sont, certes, assez beaux, mais la composition est simplement merveilleuse, non seulement le style, mais possédant un monde à une fois coloré parfaitement au mieux.

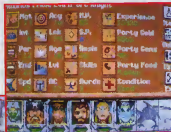
[illegible]



fantastique de Terra. Le plus impressionnant étant les nombreuses animations, qui apportent beaucoup au rythme et au déroulement de l'aventure. Qu'elles soient pour les monstres ou pour les divers éléments des décors, vous assisterez à une multitude d'animations formidables. Autre exemple, avec les visages de vos aventuriers en bas de l'écran, qui changent suivant leur état (oui, blessé, inconscient, maudit, en possession...), avec à chaque fois une mimique différente.

Les musiques et les sons n'ont en outre rien à envier aux graphismes. Les différents thèmes changent à chaque endroit : ville, donjon, château, extérieur, cave... et de sont tous suffisamment discrets pour ne pas être gênants, et suffisamment mélodiques pour qu'inconsciemment le joueur plonge encore un peu plus dans l'aventure.

Pour ce qui est du scénario, il faut tout de suite féliciter les auteurs de MM3, car ils ont fait, là aussi, un effort surhumain. L'énigme principale est en effet « noyée » dans une fourmilière de petites missions et atermiées, s'ins-



grant à la perfection à l'ensemble de l'histoire. En outre, la taille du monde à explorer est gigantesque, avec des dizaines de villes, donjons et lieux à explorer. La plupart sont bien sûr infestés de monstres et de dangers en tout genre, mais vous trouverez aussi de l'aide là où vous ne vous y attendez pas, et surtout dans les cités.

Le côté jeu de rôles a lui aussi été soigné, avec des dizaines d'options et de détails pour le prouver. La fiche des personnages tout d'abord, avec les habiletés caractéristiques, mais aussi des compétences (cartographie, magie, détecter passages secrets...), des résistances aux divers attaques (feu, électricité, magie, poison...). Un récapitulatif

des missions accomplies et des missions restant à finir. Enfin, vous trouverez bien sûr de nombreux objets magiques, qu'il faudra identifier avant utilisation, certains étant maudits. Une grande variété se retrouve aussi dans le nombre d'ennemis à affronter et du personnage que vous serez amené à rencontrer. Six au début de l'aventure, votre groupe pourra compter jusqu'à huit personnes au maximum, à condition que vous trouviez des alliés. Mais attention, les espions et les traîtres sont toujours une possibilité à considérer. Might and Magic 3 est une très agréable surprise pour les amateurs de jeux d'aventures intensifs comme moi. C'est très beau et très fort musicalement. C'est passionnant et complet. La durée de vie du jeu semble en outre



exceptionnellement longue. Seule ombre au tableau, une certaine lenteur lors des changements entre deux endroits différents. La documentation est elle aussi surprenante, puisqu'elle ne contient que le strict minimum concernant le jeu en lui-même, laissant au

joueur le soin de presque tout découvrir par lui-même. Dernière remarque de taille : le jeu va être entièrement traduit en français.

DIDIER LATIL



Jeu de rôles en français
Édité par New World Computing
PC (YAMAHA/EGA) : novembre



The door won't open. There is a small slot to the right of the door, but nothing you have will fit inside.



I wall of stone runbles open to reveal the glowing eyes of the Guardian. "Do you wish to peruse our spells?"

LEISURE SUIT LARRY 1

Lorsqu'il se brûle les cheveux en voulant imiter Didier, Stéphane devient le sosie type de Larry Laffer, héros (malgré lui) d'une série comptant aujourd'hui cinq épisodes (dont un perdu !). La sortie d'une nouvelle version de sa première aventure fut l'occasion pour Stéphane de retrouver son idôle.

Larry Laffer reprenante l'Américain moyen raté. À 40 ans, la dernière fille avec qui il était venu de le jeter. En l'occurrence, il s'agit ici de sa mère, cher qui il vivait depuis sa malheureuse naissance. Sans travail, sans grand charme (Larry compte ses cheveux sur les doigts d'une main), il

dispose d'un sourire particulièrement niais et d'une haléna à faire frémir. Il est pourtant le « héros » dont vous allez devoir prendre le destin en main. Dans une ville très inspirée, Las Vegas, vous allez chercher la femme idéale, ce qui, pour un homme dont le dernier contact avec une femme remonte à sa naissance, ne sera pas gagné d'avance.

Le jeu est assez ouvert, puisque vous pouvez prendre le taxi pour aller aux endroits les plus chauds de la ville, ce qui veut dire que vous êtes libre de commencer votre chasse là où vous le désirez. Des bars les plus louches au casino, en passant par la discothèque ou l'hôtel, tous les moyens sont bons pour arriver à vos fins. *Leisure Suit Larry 1* est certes un jeu très porté sur le sexe, mais traitant l'affaire de manière particulièrement loufoque. On n'oublie jamais la scène de danse à la discothèque, tout comme vos performances plutôt ratées et souvent sans suites.

Cette nouvelle version de *Leisure Suit Larry 1* est principalement plus agréable à jouer (tous les ordres au fort à la souris), mais ce sont surtout les graphismes en VGA 256 couleurs qui sont excellents. Avec un style loufoque et des couleurs très crarides, les graphistes ont réussi à

donner au jeu le look lui convenant le mieux. Pour la première fois dans un jeu Sierra, des sons ou des voix digitalisés, assurent quelques surprises dans le jeu. À ne pas mettre entre les mains des moins de 6 ans (hum !).



Leisure Suit

Larry 1 est une excellente aventure en anglais, dont une version française pourra sortir prochainement. Il faudra, hélas !, passer la protection vous obligeant à répondre à cinq questions, portant souvent sur la culture générale américaine, ce qui demande parfois plusieurs essais pour atteindre enfin le jeu. Notez que celui-ci ne présente que peu d'intérêt pour les joueurs qui auraient achevé la première version, puisqu'on le



terminé en quelques heures lorsqu'on le connaît.

En attendant, ceux ne connaissant pas *Larry Laffer* vont pouvoir le découvrir, en espérant que les épisodes 2 et 3 sortiront également selon ce nouveau modèle.



Stéphane Lavoisard



92%	GRAPHISME	93 %
	SON	90 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'aventure animé en anglais
Édité par Sierra-On-Line
PC (VGA/MCGA) : dispo



KING QUEST 5

Tout comme le mois dernier pour Rise Of The Dragon, nous profitions de la version Amiga de King Quest 5 pour vous présenter un nouveau test de ce jeu. Il

s'agit, je le rappelle pour les nouveaux venus au royaume des jeux d'aventure, du cinquième volet d'une saga apparue il y a de cela une dizaine d'années sur micro-ordinateurs 8 bits. Rassurez-vous, cette aventure peut se jouer complètement indépendamment des précédents épisodes, le seul rapport étant certains personnages, dont le roi Graham que vous incarnez dans cette histoire. Un vieil ennemi de ce dernier, puissant sorcier de son état, a en effet lancé un sortilège sur le château de notre pauvre Graham, faisant disparaître la bibliothèque, Dieu seul sait où il l'a donc parti à l'aventure, et aide d'un hibou doué de la parole, vous allez devoir résoudre bien

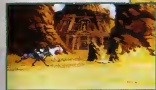
des énigmes dans un pays merveilleux. Comme vous le voyez, l'histoire n'a absolument pas changé par rapport au jeu PC sorti il y a plus d'un an maintenant. De même, le système de jeu emploie des icônes et la souris pour effectuer les di-



verses actions : marcher, parler, regarder, utiliser un objet et accéder à l'inventaire de vos personnages. Les différences viennent bien sûr de la qualité des graphismes, des musiques, des sons, et de la rapidité du jeu. Com-



me vous pouvez le voir sur les photos, les écrans sont magnifiques, utilisant au mieux les 32 couleurs affichées simultanément. Malheureusement, ce grand renouveau de toutes entraîne un certain ralentissement du jeu, mais il suffit alors de détruire les petits arachnides superflus (l'eau qui coule, un oiseau s'envolant...) pour gagner en rapidité pour les déplacements des personnages. Les thèmes musicaux, ainsi que les divers effets bruits, sont eux aussi fidèles à la



version PC, les capacités audio de l'Amiga permettant d'obtenir une gémelle parfaite sonore. Attention cependant ! Si vous n'avez qu'un seul



lecteur de disquettes, je préfère vous dire tout de suite que vous allez passer un bon moment à échanger les disquettes et attendre le chargement des données connues. Avec deux lecteurs, cela devient beaucoup plus supportable, mais il est évident qu'un disque dur est la seule solution intéressante pour instal-



ler les huit disquettes constituant le jeu. Les temps de chargement sont alors complètement supportables et le



jeu est très vite passionné par l'aventure. Le problème de la langue anglaise nous a aussi d'en rebouter quelques-uns, tout comme la relative facilité du jeu, facilité inhérente au système par icônes plus intuitif quant aux actions possibles. Un soft à ne manquer sous aucun prétexte.

DIDIER LATIL

90%	GRAPHISME	93 %
	SON	87 %
	ANIMATION	82 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'aventure en anglais
Édité par Sierra-On-Line
Amiga : disponible

ANOTHER WORLD

Un monde où le danger surgira à chaque instant

HUDSON HAWK

La preview du mois dernier vous a semblé bizarre ? Vous avez raison, une légère erreur étant intervenue en maquette. Qu'à cela ne tienne, ce mois-ci vous pourrez lire l'intégralité du test de Hudson Hawk, adaptation du film du même nom réalisée par Ocean.

Le jeu ressemble fortement dans sa conception et son principe à Switchblade 2 ou Rick Dangerous, c'est-à-dire offrant au joueur de multiples niveaux à parcourir, en évitant bien sûr toutes sortes de dangers avant de parvenir au but. Autrement, qu'en est-il ? Eh bien, fidèle au film, le personnage de Hudson Hawk (ayant une très vague ressemblance avec Bruce Willis) se doit de cambrioler le Vatican et d'approprier son trésor : une statue de cheval, un cristal, et la lièvre dans lequel Léonard de Vinci consignait toutes ses découvertes et réflexions.

Dans le premier tableau, le joueur devra faire la preuve de son adresse pour éviter le chien très accrocheur, se balancer sur une corde au-dessus du vide, et de son astuce pour



réussir à attendre la sortie. En effet, très vite vous vous rendrez compte que le jeu nécessite non seulement de tirer sur tout ce qui bouge (à l'exception de bulles de bas-belly ou de frapper à tout va (à l'exception de vos poings), mais aussi d'observation et de ruse, deux qualités requises pour progresser dans le jeu. Par exemple, il a le plus souvent d'effectuer toute une suite d'opérations pour franchir une porte ou terminer un chemin. Pour vous donner un exemple, dans le sous-sol du Vatican, le héros doit d'abord se débarrasser d'un chien (eh oui, encore !), éviter deux énormes ventilateurs, appuyer sur un bouton pour ouvrir un sas (et se précipiter avant qu'il ne se referme), éliminer le valetier, jongler avec des boucles d'oreille (attention



des flammes, et éviter les téléporteurs pour enfin s'en sortir. Croyez-moi, ce n'est pas de tout repos ! De même, lors du dernier niveau, dans la bibliothèque du Vatican contenant le livre de Vinci, le



personnage, au plus d'être assailli par des moines ou des gardes, devra effectuer le niveau dans toute sa longueur (de gauche à droite) pour enfin accéder au niveau inférieur (de droite à gauche). Mais attention, si vous n'y prenez garde, une dalle à ressort vous propulsera au niveau supérieur, tout étant alors à recommencer. A vous de découvrir les nombreuses des

autres niveaux, comme par exemple les toits et les égouts, ou bien encore les différents étages du Vatican. En plus de tout cela des scènes inattendues apparaîtront, comme celle représentant le coffre renfermant la statue de cheval, dont il faudra trouver la combinaison. Le maniement du personnage est des plus faciles, toutes les actions étant accessibles au joystick. La réalisation du jeu est très bonne avec un excellent scrolling, de bons graphismes et de non moins bons bruitages. Mais son point fort provient indéniablement de sa nouveauté et de sa jouabilité. Le joueur apprend à chaque

perçu. Si d'aucuns trouvent le film mieux vu, ils n'ont qu'à essayer le jeu !



91%	GRAPHISME	87%
	SON	84%
	ANIMATION	85%
	JOUABILITE	69%

Jeu d'arcade/aventure
Édité par Ocean
Amiga / ST : novembre

ANOTHER
WORLD

Un monde où vous retrouverez le vrai sens
d'une liberté reconquise de haute lutte

CELTIC LEGEND

Dès qu'il s'agit de magie, Jean se met à dessiner des pentacles sur le sol et à lancer des incantations bizarres en machouillant des pétales de roses. Il nous a menacés de nous lancer un sortilège de malédiction s'il n'avait pas le test de Celtic Legends, et par précaution nous avons accepté sa requête. On ne sait jamais...



sans quadrilège, sans troupes en formes de carrés (ou quelconque autre forme géométrique) représentant un certain nombre d'hommes de troupes. Ici, un homme est un homme, un monstre est un monstre. Tout débute par un mini-tutoriel qui narre le conflit opposant deux magiciens :



Le monde dernier j'ai eu l'honneur de tester une nouvelle sortie de wargame futuriste avec Battle Isle de chez Blue Byte. Eh bien, ce moi-ci c'est encore à moi que revient la joie d'essayer pour vous Celtic Legends, qui n'est autre qu'un wargame se déroulant dans le monde mythologique de l'Irlande. Comme Battle Isle, Celtic Legends fait partie d'une nouvelle mise de wargames :

un bon (en bleu) et un mauvais (en rouge) dont les noms trop cornéliques m'échappent. Ces deux êtres opposent leurs troupes sur les 23 îles du royaume de Celtica. Ces îles sont en fait les différents niveaux du jeu. Chaque joueur a donc un magicien, plus sept soldats (de base) dans sa forteresse. Le but du jeu est de devenir le maître de l'île en détruisant toute l'armée adverse. Avec ça, avec tout ça, Celtic Legends est important ! C'est pour cela que la magie a

été inventée. Les lanceurs de sorts ont à leur disposition de nombreux sortilèges offensifs ou défensifs, qui consistent en un certain nombre de points de magie. Lorsque votre sorcier se trouve sur un pentacle, il peut, grâce à un sort, créer de nouvelles troupes, car à chaque tour, un certain nombre de points de magie tombe dans son foulelle (c'est une magie). Et c'est ainsi que vous pouvez avoir dans votre armée des Anges, des Lonts, des Dragons, mais aussi des sorciers qui gèreront à leurs tours des créatures.

Pour la phase de déplacement, chaque pion dispose d'un certain nombre de points de mouvement. On peut



diviser ses troupes en groupes de huit (au maximum) et les envoyer dans diverses directions. Lorsqu'une rencontre a lieu entre deux armées, c'est l'affrontement. Comme dans tous les wargames, c'est à vous de déplacer vos troupes (perso par perso), en prenant soin d'occuper les endroits stratégiques car le jeu en tient compte. Si un perso se trouve sur un monstre, il aura un bonus au combat sur son opposant, les arbres et les rochers protègent des tirs de projectiles (magiques). Si un concar se trouve sur les lieux, c'est à grande coupe de sorts que se résoudra la bataille. Le système de combat a été programmé très intelligemment, car vous avez beau essayer de détruire le sorcier adverse avec quelques hommes de troupes, ce dernier ne s'y laissera pas pren-



dre, et lancera des sorts contre votre personnage le plus dangereux pour lui, en l'occurrence votre sorcier. A noter que le sorcier rouge (si vous jouez contre l'ordinateur) est très puissant, et il ne faut pas compter la battre tout de suite. A noter que vos personnages gagnent de l'expérience au fur et à mesure des combats, ce qui les rend plus costauds.

En conclusion, Celtic Legends, de Magic Land, est un wargame de la nouvelle génération, alliant à la fois des graphismes

d'un très grande qualité, une musique et des sons d'entrée. Un dépaysement total, une jouabilité à toute épreuve et un intérêt hors du commun : qui demanderait de mieux ? A noter que l'éditeur de Celtic Legends est le même que celui de Battle Isle. Un bon point pour Ubi Soft.

JEAN DELAITE

91%	GRAPHISME	84%
	SON	88%
	ANIMATION	79%
	JOUABILITE	89%

Wargame : un finaliste
Edité par UBI SOFT
Amiga/ST : dispo - PC : décembre

ANOTHER WORLD

Un monde où chaque aube qui se lèvera sera pour vous une nouvelle victoire

MAD TV

T E S T



tous vos besoins, puisqu'il y a toujours une multitude de commerces : un marchand de films, de pubs, de faussaires, un fabricant de scripts (rien de nos films n'est par votre chaîne), un supermarché, un livre automatique (dont l'utile n'achète-que-encore), un laboratoire, et plein d'autres surprises. Avec votre petit budget, il faudra acheter des news concernant la politique, les loisirs, les sports et les faits divers, et les arranger de manière à divertir le spectateur. À tout moment vous avez accès à votre pourcentage sur l'Audimat, mais aussi aux programmes diffusés sur les chaînes concurrentes. Avec le temps, et l'aide de Betty, vous serez accés à un passage permettant d'entrer dans le bureau des autres chaînes et d'y semer un peu la panique. En bas à droite de votre écran se trouve un écran de TV instant permettant de voir une famille type. A vous de l'interroger. Si tous les membres sont présents, c'est gagné. Revenons à nos programmes. Une fois que vous avez acheté ou loué les droits de vos émissions, il faut les arranger sur la grille de manière cohérente et en fonction des pingas horaires, en tenant compte qu'il y a un bulletin de news à la fin de chaque émission et une page de pub toutes les heures. À minuit la journée est finie et tout le monde quitte l'immeuble. Le lendemain,

le patron commencera par vous engueuler que si qu'il arrive, puis une nouvelle journée commencera. Les films chez les commerçants auront changé ainsi que les news. Mad TV est un jeu qui les plus dingues sur lesquels j'ai eu à jouer. L'idée est originale, les graphismes sont présentés un peu à la manière d'une bande dessinée, avec de petites animations très sympathiques. Ne croyez pas que cette vie de journaliste est simple. Chailleurs, les locaux me rappellent un peu ceux de Generation 4 : tout le personnel court dans tous les sens, se croise sans jamais se voir. Un très bon jeu.

JEAN DELAITE

81%

GRAPHISME	80%
SON	84%
ANIMATION	70%
JOUABILITE	82%

Jeu de simulation
Édité par RAINBOW ARTS
PC - dispo : Amiga/ST - à venir

ANOTHER WORLD



Le nouveau Delphine Software



Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles

Delphine Software

153, Bd Haussmann 75009 Paris

Tel: (1) 49 53 00 03

SUPAPLEX!

Ce nom curieux dissimulé en fait un jeu qui, au premier abord, fait penser à Boulder Dash et à ses nombreux clones. Vous dirigez en effet un petit personnage "pacman", Murphy, à travers de nombreux niveaux. Votre but est de collecter un nombre défini d'informations, explorer des passages dissimulés et un peu partout.

Le problème vient de nombreux obstacles infranchissables et de divers objets oranges. Les Zonks sont des espèces de pierres que Murphy peut pousser, et qui tombent vers le bas de l'écran dès qu'il n'y a plus rien sous elles. Il y a aussi des ennemis hantant chacun des niveaux. Pour vous en débarrasser il suffit de faire tomber un Zonk dessus, d'autant plus que certains des ennemis se transforment alors en Intronis. Il existe cependant pas mal d'innovations, avec par exemple les disquettes. Vous pouvez en ramasser certaines, les rouges, et ensuite les utiliser

comme des bombes à retardement pour détruire certaines portes ou des ennemis. Les disquettes jaunes peuvent être, elles, posées jusqu'à un endroit précis. Il faut ensuite trouver un terminal, pour déclencher à distance l'explosion de toutes ces disquettes jaunes à ce niveau. Le plus sympa dans le jeu vient de la diversité des niveaux. Certains demandent de bons réflexes,

d'autres un bon timing, ou encore uniquement de l'intelligence. Avec 111 niveaux différents, vous comprendrez aisément qu'il y a en outre toutes les combinaisons possibles entre réflexion, rapidité, timing et intelligence. Un petit jeu fort agréable, présentant un très grand intérêt. En effet, pour chaque niveau ou presque, vous devez recommencer deux, trois, voire dix fois avant de le finir, mais à chaque tentative vous progressez un peu plus, ce qui est vraiment stimulant. La réalisation est en outre correcte.

DIIDIER LATIL

80%	GRAPHISME	73 %
	SON	74 %
	ANIMATION	72 %
	JOUABILITÉ	85 %

Jeu d'arcade/réflexion
Édité par Digital Integration
PC / Amiga - disponible



AIR - LAND - SEA BATTLE ISLE STRATEGY



Disponible sur AG-ST-PC



• Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément



• Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés



• Les stratégies les plus astucieuses sont celles du jeu d'échecs

• Difficultés variées allant de l'initiation de porte-vieilles



• 22 niveaux de jeu, 16 cartes dans l'option 1 joueur et 16 cartes dans l'option 2 joueurs plus 3 missions secrètes



"L'air, la terre, la mer, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle combine dans cette catégorie de stratégie/militaire tactique et tactique." "Avec 111 niveaux, vous pouvez les modifier avec un jeu et des ennemis, beaucoup, beaucoup, beaucoup de plaisir. En fait, les logiciels qui traitent toutes les personnes." - GEN 4
"Un excellent jeu, très vivant et facile à jouer. Battle Isle propose une variété de défis, de la tactique, de la stratégie, et même une variété de défis. C'est un petit bijou." - GEN 4

UBI SOFT

Entertainment Software

ANOTHER WORLD



Présente en preview le mois dernier, ce jeu à donc présenté en preview le mois dernier, Another World est le prochain jeu de chez Delphine, sorti à quelques semaines de Noël. Avec ce logiciel, les habitués des jeux Delphine pourront être légèrement déstabilisés (Another World n'est pas un jeu d'aventure animatronique classique), mais il est certain qu'après quelques minutes de jeu ils risquent, tout comme les autres, de ne plus pouvoir décrocher de l'écran. En effet, Another World est un logiciel nouveau sur tous les plans. Premièrement, et si l'on pouvait penser qu'un logiciel aussi abouti soit le résultat d'une équipe de programmeurs, il est l'œuvre d'une seule personne, Eric Chahi en l'occurrence, ce qui devient de plus en plus rare de nos jours. Ce garçon, ayant participé au projet des Voyageurs du Temps, s'est chargé de toute la programmation, des graphismes, des brui-

tages et musiques, et même de la réalisation de la jaquette du produit (visible en couverture du cahier micro de ce numéro). Ensuite, le jeu utilise uniquement la technique des polygones, reprise dans Croixade pour un Cadavre, autorisant une richesse de jeu inégalée. En effet, avec cette technique, les données stockées sur la disquette n'occupent presque pas de place. Par exemple, la présentation longue de près de trois minutes tant en 64 ko (un peu plus avec les sons). Sur le plan du jeu proprement dit, l'histo-

re doit tout également à l'imagination d'Eric, et le joueur, passible scientifique jusqu'ici, se retrouve plongé au cœur d'un monde hostile sur une expérience sur la composition de la matière. En effet, dans le monde temps un orage éolien, vent frapper l'atmosphère de particules projetant notre personnage dans un profond bassin. La première des priorités sera de sortir de ce bassin et d'examiner les alentours. Dès les premiers pas (attention à ne pas rester trop longtemps sur place !) le joueur apprend, le plus souvent à ses dépens, que la région est infestée de créatures maléfiques et agressives. Au bout de cinq minutes, et si tout s'est bien passé pour notre héros, le docteur aura chargé du tout au tout, proposant au joueur un univers carcéral dont il devra se sortir le plus rapidement. C'est à ce moment que Lester (pseudonyme du scientifique) comptera un alié sous la forme d'un habitant de ce monde voulant tout autant échapper aux barreaux de la prison. C'est également à peu près à cet instant du jeu, que le joueur aura la chance et agréable impression de participer à un véritable film interactif, à l'ambiance totalement surréaliste, mais à l'univers tellement familier. En effet, le jeu comporte de nombreux enchaînements de plans graphiques (ou scènes) montés, d'œil-à-dire assemblés bout à bout, à la manière d'un film. Concernant les autres lieux de l'action, je ne vous en dirai pas plus, sachez seulement que Lester parcourra un réseau de grottes et une cité, avant d'arriver dans un labyrinthe où il devra s'échapper. Sur le plan de la réalisation, Another World est donc tout à fait exceptionnel, avec des graphismes superbes, une animation des personnages splendide

de (à la "Croixade" issue du principe de Rotocouping (filmer un personnage avec une caméra et ensuite découper les mouvements à l'écran), et une ambiance sonore élémentaire. De plus, les accels disques ont été optimisés au maximum, pris de dix minutes de jeu sera chargé ment et accels ultrarapide. A posséder !



94% GRAPHISME 90%
SON 90%
ANIMATION 91%
JOUABILITE 87%

Jeu d'arcade/aventure
Edité par Delphine Software
PC / Amiga / ST - Novembre

ARRETEZ LES FRAIS !

N'ACHETEZ PLUS A N'IMPORTE QUEL PRIX VOS LOGICIELS ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES

Au CLUB 25, vous bénéficiez systématiquement de 25% de REMISE sur les prix habituellement pratiqués!

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous.
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1^{re} commande)

FAITES VOS COMPTES ET REJOIGNEZ-NOUS!

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25
(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06300 CAPOD'ORNE
Tél: 93 06 67 24)

Nom Prénom: _____
N° _____ Rue _____
Code Postal _____ Ville _____

Destinataire(s) (utilisez):
☐ ST ☐ AMIGA ☐ AMSTRAD
☐ PC ☐ CONSOLE

☐ Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

SPACE QUEST 1 :

The Sarien encounter



Grand fan de la série des Space Quest, Stéphane s'est littéralement jeté sur ce « remake » des premières aventures de Roger Wilco, le célèbre balayeur de l'espace. Pas étonnant de sa part, lui qui est le plus connu des balayeurs de sa caserne !

Space Quest 1, c'est avant tout le début d'une grande série qui en est déjà son quatrième épisode. Vous y jouez le rôle de Roger Wilco, un balayeur en trouvant, au cours de ses aventures, toujours plongé dans les situations les plus difficiles et les plus loufoques. Dans ce premier volet, vous allez tout simplement être amené à sauver l'univers des griffes

des Sariens. Ces abominables extraterrestres prévoient en effet d'annihiler la race humaine, et sont sur le point d'y réussir. Sans votre intervention, adieu les Hommes, bonjour les Lézards. Mais la route sera longue... Il vous faudra par deux fois vous échapper d'un vaisseau sur le point de s'autodétruire, survivre sur une planète particulièrement hostile, rentrer en contact avec une race pacifique (mais très décortée) d'extraterrestres, gagner du quel vous acheter un vaisseau et un robot, pour enfin vous abattre sur le vaisseau mère des Sariens. La quête est longue, mais fort heureusement pas trop complexe. Les débutants, grâce au système de jeu fort simple, s'en sortent sans trop de problèmes.

Ceux étant trop jeunes pour découvrir Space Quest 1, lors de sa sortie, sont évidemment bien chanceux. Non seulement ils vont avoir l'occasion de jouer à un excellent jeu, mais en plus, dans une version encore plus attrayante que celle de l'époque, Space Quest 1, version BT, est en effet bien plus agréable à jouer. En dehors des graphismes, qui sont séduisants (une habitude désormais chez Sierra), le jeu utilise le système de com-

mande de King's Quest V et Space Quest IV, et vous n'entrez donc les ordres qu'à la souris !

Enfin, les musiques sont vraiment sublimes. Retrouvées par Mark Seibert (le meilleur de Supertramp), elles sont nombreuses, originales et particulièrement adaptées à l'action. Enfin, de nombreux sons et voix dégluties viennent ajouter au tout une ambiance parfaite ! En bref, un jeu à conseiller à tous les débutants (parlant l'anglais tout de même), dont on espère rapidement une version française. Ceux ayant déjà terminé le jeu dans sa première



version, doivent savoir que, malgré quelques changements, Space Quest 1 ne leur résistera pas plus de quelques heures. Un achat à réserver donc aux nouveaux amateurs de Roger Wilco, en espérant que versions à venir de Space Quest 2 et 3.

STÉPHANE LAVOISARD



94%	GRAPHISME	94 %
	SON	94 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITÉ	96 %

Jeu d'aventure animé en anglais
Edité par Sierra-On-Line
PC (VGA/MCGA) : dispo



MICO

T E S T

THE FIRST SAMOURAI



La soudaine passion de Didier pour les arts martiaux est pour les membres de la rédaction une source intarissable de fous rires ou de discussions. Voilà maintenant qu'il se ballade dans les bureaux avec un katana à la ceinture, en chantant à tue-tête des alléluias et en poussant des cris bizarres. La raison de ce comportement étrange : un jeu d'arcade qu'il a pu tester sous le regard avisé d'un de ses créateurs géniaux, Mev Dink.

Avec un petit clin d'œil à System 3 et à sa sage du Last Ninja, des programmes anglais de chez Microsoft viennent tout juste de finir un jeu d'arcade merveilleux. L'héroïne ne brille pas par son originalité. Vous dirigez un samouraï, à la recherche d'un puissant seigneur démon. Ce dernier se refuse à s'enfuir à travers le flux temporel.



MICO

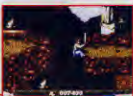
T E S T

jusqu'en 2323, où il s'est assuré, grâce à sa magie, une domination totale de la population. Notre brave guerrier, équipé de son épée magique, part donc pour le futur et à travers plusieurs zones, il progressera jusqu'à repaire du démon. Son maître lui apparaît de temps en temps pour lui donner des indications et peut l'aider, mais il faut trouver dans ce jeu des armes magiques qui, seules, permettent de l'invoquer.

Chacun des niveaux (il y en a une quin-

zaine) est immense, avec plusieurs dizaines d'écrans de jeux et un scrolling aussi bien horizontal que vertical, de nombreuses cavernes, arbres, bâtiments et autres décors. Généralement, pour atteindre la fin du niveau, il faut résoudre une énigme principale, constituée par un obstacle apparemment infranchissable. À vous de collecter les objets qui permettront de passer cette difficulté. Les décors changent

complètement tout le temps, même si l'on peut retrouver certaines constantes sur des groupes de trois ou quatre niveaux successifs. Les ennemis sont eux aussi assez différents d'un niveau sur l'autre, avec divers ordres de bataille.



La Messagerie Internationale Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec la Messagerie Internationale de Load, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents. 3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement

La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour Amiga, Atari et PC.

GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez SMODEM™, il est gratuit.

Avec le nouveau kit de téléchargement SMODEM, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Très simple d'emploi, conforme aux normes CCETT, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____
 Code Postal : _____ Machine (Marque, format disquette) : _____
 O Je souhaite recevoir la disquette de téléchargement gratuite et en outre pour 95 F TTC. Date et Signature : _____
 O J'ai déjà la disquette, je me souviens recevoir que la disquette de téléchargement gratuite.
 O Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load pour 45 F.
 Envoyez ce bon et votre règlement à J.M.D. Communication sér. 13 rue de Champagne 92167 Malzy, FRANCE.



Ces bonus sont de deux sortes, soit pour augmenter votre score, soit pour augmenter votre vitalité. Le plus fou vient du fait que vous pouvez revenir en arrière, à un niveau précédent, pour retrouver des bonus que vous aurez par exemple oubliés ou épuisés.

Si le jour est aussi gélant, c'est dû en grande partie à ces graphiques qui sont tout simplement géniaux. Au niveau des couleurs, le dégradé dans le ciel et les divers décors rejoignent de toutes façons la finesse des décors en eux-mêmes accompagnés des paysages de neige et de la neige qui tombe abondamment. Ainsi, votre personnage est en fait camouflé de près après, un pour la tête, un pour le corps et un pour les jambes. Cela permet de les rendre séparément et d'obtenir un nombre de possibilités pour les mouvements tout simplement astronomique. Un autre élément de technique extraordinaire est la présence de la caméra et de tout des différents bruits accompagnant chaque événement. Jamais auparavant, aucun jeu d'espionnage n'avait atteint ce

degré de perfection pour ce qui est de l'ambiance sonore, harmonieuse.

La fin du jour je n'est pas en reste. The First Samurai finit en effet sur une disquette, une deuxième étant prévue pour la semaine suivante. Les deux premières zones, le pré-arrangement de votre pièce et votre sonbme de bases, et vous pourrez continuer plus tardons la semaine, et ce même niveau. Autre minuscule technique, le chargement des niveaux, plusieurs d'entre eux restent en mémoire.

Enfin, le chargement se fait durant la phase finale, dans laquelle vous pouvez effectuer des modifications, et les changements sont automatiquement transportés au jour, qui est immédiatement se replonger dans le jeu.

The First Samurai est sans aucun doute aussi le meilleur de tous les jeux d'ordinateurs de ce type apparus jusqu'à présent.

Amiga, fait pour sa réalisation que pour son intérêt, et de sa façon de vous faire sentir que vous êtes maître, et de sa façon de vous faire sentir que vous êtes maître, et de sa façon de vous faire sentir que vous êtes maître.



DIDIER LATIL

95%	GRAPHISME	90 %
	SON	99 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	92 %

Jeu d'arcade.
Édité par Mirmosoft
o : PC/ST - décembre



BABY JO

le super
héros!

ENFIN
SUR VOS
ECRANS



"GOING HOME"

Prix public
conseillé :
de 199 F à 289 F



**UNE EXPLOSION
D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !**

**UN SCENARIO DESOPILANT A LA
MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !**

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour
monder en sur-
prendre à Paris BARRY
et son Porter rassembler le bon
de commande à des prix accom-
pagnés de votre chèque à l'ordre de
LORICEL à LORICEL - Dept. 91 PC
81, rue de la Procession, 91550 Rueil
MALL (ou commande à l'oeil) Paris BARRY
au prix unitaire de 35,95 FF TTC (port compris)
12,00 FF commande 1 oeil
au prix unitaire de 35,95 FF TTC (port compris)

FASCINATION



Après Emmanuel et Goshé, le sacrifié Tomahawk définit une nouvelle fois le corps pudique du jeu d'aventure.

Dans Fascination, les dessous chocs remplacent les habituelles cottes de mailles maculées de sang, le changement est radical. Pour le joueur, la variation débute par une troublante crise d'identification face à l'héroïne dont il doit endosser le rôle.

Cette nouvelle situation n'est pas sans apporter certaines avantages pour l'aventurier qui décide de passer le stade du voyeurisme. Ce jour là, à bord du vol régulier à destination de Miami, Dorcas, le commandant de bord, est demandé d'urgence à l'arrière de l'appareil pour assister un passager qui se meurt. Avant de dépasser, ce dernier lui remet une mallette qui renferme une ampoule contenant

un puissant aphrodisiaque à transmettre de toute urgence à l'Institut de recherche du Meurtre. Pour Dorcas, qui projette de passer quelques jours au bord de la piscine de l'hôtel, le cauchemar ne fait que commencer. Certains individus ont en effet appris l'existence d'une telle substance et projettent de s'en emparer. Rapidement, les cadavres se jettent aux pieds de la délicieuse Dorcas, l'intrigue se noue et déboule d'étranges rebondissements.

A l'image d'un bon roman, Fascination se déroule chapitre par chapitre. L'aventure est une succession de scènes qui constituent des étapes dans la résolution de l'intrigue : elle est linéaire. Il est ainsi impossible de continuer la partie sans avoir résolu une énigme ou ramassé un objet clef.

Cette méthode évite d'armer à la scène froide les mains dans les poches et de

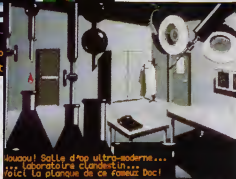


Mais...??? Qu'est-ce qui est arrivé ici?
Une fausse tombée!



de devoir revenir en arrière dans le jeu. Il suffit cependant d'avancer opérations que Dorcas peut laisser de côté (à ses risques et périls).

Au niveau de la réalisation, Fascination dénote un brutal changement de cap de la part de Tomahawk. De timides jeux, nous passons directement à la giga-production qui s'achève sans relâche. Le scénario du logiciel est profond. Le système de jeu, tirant puissamment partie de la souris, nous conduit sous la tutelle du joueur, et non le contraire. Enfin, le contexte graphique est somptueux. De nombreuses scènes utilisant cette richesse



Hououu! Salle d'op ultra-moderne...
...laboratoire clandestin...
Voilà la planque de ce fameux Doc!

en jouant sur des effets de lumière. Avant de convier chacun à rejoindre la

douce Dorcas, nous tenons cependant à préciser que certaines scènes du jeu pourraient choquer les âmes ascétiques. Les autres peuvent consommer sans retenue.

CHRISTIAN ROUX

91%	GRAPHISME	91 %
	SON	72 %
	ANIMATION	- %
	JOUABILITÉ	88 %

Jeu d'aventure en français
Édité par Tomahawk

PC - dispo : Amigo - fin 91 : CD Rom, CDD - 92



FULL CONTACT

Sortir un logiciel de karaté peut paraître exotique sur une machine comme l'Amiga. En effet, des arts martiaux, il en existe des dizaines sur cette machine. Oui, mais il faut savoir qu'en Angleterre, terre patrie des programmeurs (la société Team 17), Full Contact est vendu dans le rayon "budget", c'est-à-dire à 60 £. Tout à coup, l'affaire devient très intéressante, surtout après avoir joué avec le jeu, d'une réalisation et d'un intérêt



En ce qui concerne le jeu, la première remarque s'adresse à la réalisation superbe ! L'action compte 60 images par seconde, les graphismes sont splendides et les bruitages comme les musiques sont d'une excellente facture. Le seul reproche pourrait provenir de la rapidité du jeu, un peu déroutant au début, mais on s'y fait très vite. Le mouvement du personnage est fluide avec un grand nombre de coups disponibles, et les différents opposants sont bien sûr d'une force croissante, et surtout

possèdent chacun une botte secrète qu'il s'agit de percer sous peine de se retrouver au tapis. Le déroulement du jeu est donc graduel, avec entre chaque combat un retour au "dojo" (école d'arts martiaux) pour parfaire un entraînement sur un élément précis (force, punch, résistance...). Au final, un excellent jeu de karaté préfigurant des prochaines productions (cf. Alan Breed) de cette société, dont le but avoué est d'exploiter l'Amiga au maximum de son potentiel. Excellente initiative à encourager !

FRANK LADOIRE

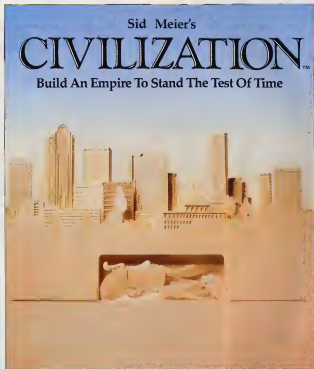
83%

GRAPHISME	85 %
SON	87 %
ANIMATION	82 %
JOUABILITE	84 %

Simulation de Karaté
Édité par Team 17
Amiga - disponible



largement supérieur à bon nombre de logiciels du commerce vendus, eux, aux alentours de 200 francs. Explorons qu'en France, lors de sa sortie, Full Contact restera en deçà des prix couramment pratiqués.



Sortie Prochaine pour IBM PC & Compatibles.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

WILLY BEAMISH



Willy Beamish est le nom du jeune garçon, héros du dernier jeu d'aventure de la société Dynamix. Dynamique, Didier ne l'est pas trop, mais il est le testeur le plus qualifié pour s'identifier à un bébé ou à un gamin.

Un fois de plus, le sociéti Dynamix se révèle comme étant très doué pour tout ce qui est jeu d'aventure interactif, avec cette fois-ci un véritable dessin animé. Le gros avantage de ce genre de jeu étant qu'il n'existe pas qu'une seule façon de



résoudre un problème. Ceci plâmist, par exemple, de jouer plusieurs fois de suite au même jeu en adoptant une méthode différente, pour voir ce qui se passera pour chacune de vos décisions. Au final, vous n'avez pas un simple scénario linéaire, mais plutôt une aventure en arborescence, avec par conséquent plusieurs fins possibles.

Pour en revenir au jeu, l'histoire en est assez simple. Il s'agit pour Willy de participer à la finale du championnat de jeu vidéo Nintan, un déroulé à la fin de la



sermoine. Mais voilà, tout ne se passe pas exactement comme prévu. Il faut tout d'abord intercepter le bulletin de notes, pas terrible, pour que ses parents ne lui interdisent pas de participer au championnat. Ensuite, c'est le père de Willy qui perd son emploi, de ce, vous allez vous en rendre compte, pose de nouveaux problèmes. Et puis il ne faut pas oublier cette baby-sitter diabolique, qui n'est pas en fait ce qu'elle prétend être. Bref, c'est à vous de permettre à Willy d'éviter les divers écueils propres à cette semaine de folie, par vos actes, mais surtout par vos paroles. Les dialogues sont en fait remarquables. Il faut, à certains moments, choisir les réponses de Willy parmi deux ou trois choix possibles, et cette sélection déterminera la suite de la discussion et donc de l'aventure. Il faudra en outre, et vous y êtes habitués, trouver certains objets et les utiliser à bon escient.

Même si les graphismes peuvent sembler moins beaux que pour *Rise Of The Dragon* ou *Heart Of China*, il faut tenir compte du look très dessins animés de ce jeu. Le style des décors, les person-

THE ADVENTURES OF
Willy Beamish



nages, et surtout les non-brusques animations dont se sert l'objet, rappellent les meilleurs cartoons du moment. Tout le jeu est en outre articulé autour d'un bon paquet de scènes animées mémorables, drôles et sympathiques, accompagnées de musique et de sons toujours très bien rendus, si les cartes sont, et même le haut-parleur intégré à votre PC.

Willy Beamish se révèle donc comme un jeu d'aventure original, changeant un

peu du sérieux et du réalisme des précédentes productions Dynamix. L'enfance éternellement à jouer ou à regarder le jeu, et l'énigme générale sont suffisamment la route pour que le joueur continue à essayer de progresser dans l'aventure.

DIDIER LATIL



90%	GRAPHISME	90 %
	SON	88 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITÉ	92 %

Jeu d'aventure en anglais
Édité par Dynamix
PC (VGA/MCGA/EGA) - dispo



==SARGENT

==All right waggots, welcome to boot camp. My name is Sargent Sluggo and I am going to be your worst nightmare for the next eighteen weeks. I WILL make you into men - even if it kills you.

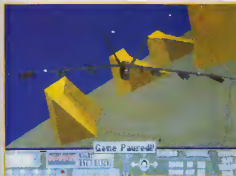
MEGAFORTRESS



Déjà, les simulateurs de vol avaient plutôt tendance à se ressembler : mêmes graphismes, mêmes genres de maisons, mêmes manœuvres, et parfois... mêmes noms (l'unique chose). Eh bien, aujourd'hui tout ça va changer avec l'arrivée de Megafortress de chez Three-Sixty. C'est un simulateur de B-52 (il ne se confondra pas avec le groupe), dont vous aurez du mal à revenir, tellement il est passionnant.

Tout d'abord, il n'est pas question de décoller comme ça, puisqu'il faut avant tout établir un plan de vol et un plan d'attaque selon les positions ennemies. Ensuite vous devez faire le check-up de votre appareil et connaître avec les différents postes que vous occuperez, soit sept au total.

Ces positions vont du pilote au copilote en passant par le radar, le troubleur d'ondes, le navigateur, et l'on passe. Après seulement, vous pourrez prendre votre envol. On remarquera tout de suite



qu'il, avec un B-52 lourdement chargé de plus de 200 tonnes de bombes, il n'est pas si facile de prendre de l'altitude. Une fois le pilote automatique branché sur le premier "waypoint", vous pouvez passer au radar ou à d'autres postes, afin de contrôler votre sécurité et de prévoir une attaque. Pour le moment, je ne me suis fait attaquer que par la DCA ennemie et je n'ai pas encore vu d'avions de chasse, mais je pense que ça ne saurait tarder.

De quoi change, c'est que vous voyez pratiquement aux instruments : au poste du navigateur vous pouvez voir votre appareil stylisé sur un écran vous révélant le relief du sol ; sur celui du responsable des armes vous pouvez viser un bâtiment avec une précision chirurgicale (guidage laser), etc. L'écran du responsable de l'électronique vous permet de brouiller

manuellement les ondes émise par l'ennemi.

Au niveau des détails, le must reste l'essuie-glace balayant classiquement la vitre du cockpit. Megafortress propose des missions se déroulant aux USA pour l'entraînement, en URSS et en Irak durant l'opération Desert Shield. Les graphismes sont en VGA 256 couleurs, et le son est compatible avec une carte sonore, ce qui donne un réalisme époustouflant.

En bref, Megafortress est un must en ce qui concerne les simulateurs de vol.

JEAN DELAITE

87%	GRAPHISME	89%
	SON	84%
	ANIMATION	91%
	JOUABILITE	64%

Simulateur de vol
Édité par Three-Sixty
PC : disponible

ON VA VOUS FAIRE DU CINEMA

Pop!!!



ET VOS OREILLES

Gaah...



OUVREZ GRAND VOS YEUX

STRIKE 2

Strike II n'est autre que la suite de Thunderstrike de chez Millennium, dans lequel vous jouez le rôle d'un gadgétier du futur. Vous devez affronter, lors d'un jeu sévère diffusé sur des milliers de planètes, des sauteurs extraterrestres sur leurs propres planètes. Il existe quatre races dominantes : les Primates (humains), les Reptiles, les Insectes et les Biomechs. Les tournois se déroulent dans quatre galaxies avec un total de 60 mondes. Vous avez à votre disposition seize vaisseaux plus ou moins bien armés. Au niveau de l'armement et des gadgets, vous avez le choix parmi 200 objets allant du missile au canon, en passant par le sélecteur de cible automatique. Bref, de ce côté-là, tout va



bien ! Le plus dur est de survivre à ces mondes hostiles, lorsque je parle des mondes, je devrais plutôt parler des concurrents s'y trouvant. Vaincra-t-il donc de devenir un champion intergalactique. Pour y arriver, il faudra vaincre d'autres champions. Les galaxies sont composées de planètes



disposées sur quatre orbites. Chaque orbite représente un niveau de difficulté, et au centre vous attend le champion actuel de la galaxie. Il faudra donc y aller progressivement, afin d'avoir le temps de bien équiper votre vaisseau avant de s'at-

taquer au champion. L'horizon de jeu est le même que Thunderstrike : votre vaisseau est vu de l'arrière, ce qui pose parfois des problèmes pour ajuster votre tir. Ici est là le seul défaut du jeu. Il surveille toujours la planète en ramenant à une vitesse phénoménale (surtout sur un PC tournant à 33 MHz). Vous avez aussi la possibilité de jouer à deux par l'intermédiaire d'un modem, ce qui peut être fun. En conclusion, Strike II est un

grand jeu en 3D, et une nouvelle excellente production de chez Millennium.

JEAN DELAITE



91%	GRAPHISME	81 %
	SON	76 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	86 %

Shoot'em up en 3D
Edité par Millennium
PC : disponible

MAINTENANT
SUR VOS ECRANS

LA COMPIL
MICRO

FUN
MICRO

AVEC,
DANS LES RÔLES
PRINCIPAUX:



ÇA VA
CHAUFFER!!

JIMMY WHITE WHIRLWIND SNOOKER



Si vous pensiez que le snooker était le nom d'un avion, apprenez qu'il s'agit de la variante anglaise du billard américain. Variante, oui, mais il est largement plus intéressant que le jeu de billes pratiqué sur le Nouveau Continent. Au snooker, on joue avec 15 boules rouges, 6 boules de couleur et la boule blanche, que les joueurs utilisent pour frapper les autres.

Le principe du jeu est relativement simple : il faut faire entrer une boule rouge dans une trou, ce qui vaut 1 point. Si vous y arrivez, vous pouvez alors tenter de rentrer une boule de couleur (de 2 à 7 points). Vous continuez à jouer ainsi, jusqu'à ce que vous ne réussissiez pas à rentrer une boule, à moins que vous ne fassiez une erreur supranaturelle. Les boules de couleur restreintes sont replacées sur le tapis tant qu'il reste des boules rouges.

Quand il n'y en a plus, les joueurs s'affaiblissent aux boules de couleur, qu'ils doivent rentrer dans un certain ordre. Tout l'intérêt du jeu provient du fait que le joueur doit toucher impérativement un certain type de boule... Son adversaire, malin, peut donc essayer, lorsqu'il cherche à gagner des points, de placer la blanche dans une position où aucun coup simple n'est jouable... c'est la position dite du snooker, obligeant le joueur adverse à utiliser les bandes pour jouer la boule en question !

Trois techniques, le snooker possède donc un côté stratégique absent des autres billards. Cette simulation est exceptionnelle dans sa forme, puisqu'elle reproduit ce que l'on attendait en matière de billard depuis des années. La 3D est décevante, très fluide, et le jeu zozome et tourne autour de la table, permettant toujours les coups du maître

possible. De nombreux effets applicables à la blanche sont possibles, ce qui rend le jeu très réaliste. On ne résistera pas devant les boules qui grimacent, lorsque vous attendez trop longtemps pour jouer, tentent ainsi de vous décourager.

Au final, Whirlwind Snooker est l'ultime jeu de billard sur micro. Un jeu très bien fait, aussi prenant lorsqu'on joue seul contre l'ordinateur qu'à deux, et possédant une excellente durée de vie. Bref, un MUST !



STEPHANE LAVOISARD

93%	GRAPHISME	71 %
	SON	88 %
	ANIMATION	94 %
	JOUABILITE	85 %

Simulation de billard
Edité par Virgin Games
Amiga / PC / ST : disponible

LA COMPIL MICRO

DISTRIBUEE PAR UBI SOFT
P.O. 100, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL.



30 15
TFC FUN
3615 UBI

COWADUNGA!

Seul et sans
L'ordinateur
PC, le jeu
du SNK
TOUTES LES
Ouvrez la porte à l'acier
sur le Compil Micro
JAN 1989
avec 100% de succès à l'ordinateur

COWADUNGA!!
"LES TORTUES NINJA"
GREMLINS 2
BACK TO THE FUTURE II
4 JEUX GEANTS!

A L'AFFICHE:

Sur Amiga, Days of Thunder est remplacé par Indiana Jones et la Tempête du Désert.

UBI SOFT
Entertainment Software

elite

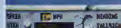
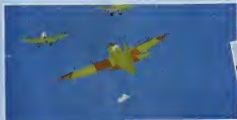
Les jeux sur Amiga : 1984-1985 (Amiga 1000, 500, 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000, 11000, 12000, 13000, 14000, 15000, 16000, 17000, 18000, 19000, 20000, 21000, 22000, 23000, 24000, 25000, 26000, 27000, 28000, 29000, 30000, 31000, 32000, 33000, 34000, 35000, 36000, 37000, 38000, 39000, 40000, 41000, 42000, 43000, 44000, 45000, 46000, 47000, 48000, 49000, 50000, 51000, 52000, 53000, 54000, 55000, 56000, 57000, 58000, 59000, 60000, 61000, 62000, 63000, 64000, 65000, 66000, 67000, 68000, 69000, 70000, 71000, 72000, 73000, 74000, 75000, 76000, 77000, 78000, 79000, 80000, 81000, 82000, 83000, 84000, 85000, 86000, 87000, 88000, 89000, 90000, 91000, 92000, 93000, 94000, 95000, 96000, 97000, 98000, 99000, 100000, 101000, 102000, 103000, 104000, 105000, 106000, 107000, 108000, 109000, 110000, 111000, 112000, 113000, 114000, 115000, 116000, 117000, 118000, 119000, 120000, 121000, 122000, 123000, 124000, 125000, 126000, 127000, 128000, 129000, 130000, 131000, 132000, 133000, 134000, 135000, 136000, 137000, 138000, 139000, 140000, 141000, 142000, 143000, 144000, 145000, 146000, 147000, 148000, 149000, 150000, 151000, 152000, 153000, 154000, 155000, 156000, 157000, 158000, 159000, 160000, 161000, 162000, 163000, 164000, 165000, 166000, 167000, 168000, 169000, 170000, 171000, 172000, 173000, 174000, 175000, 176000, 177000, 178000, 179000, 180000, 181000, 182000, 183000, 184000, 185000, 186000, 187000, 188000, 189000, 190000, 191000, 192000, 193000, 194000, 195000, 196000, 197000, 198000, 199000, 200000, 201000, 202000, 203000, 204000, 205000, 206000, 207000, 208000, 209000, 210000, 211000, 212000, 213000, 214000, 215000, 216000, 217000, 218000, 219000, 220000, 221000, 222000, 223000, 224000, 225000, 226000, 227000, 228000, 229000, 230000, 231000, 232000, 233000, 234000, 235000, 236000, 237000, 238000, 239000, 240000, 241000, 242000, 243000, 244000, 245000, 246000, 247000, 248000, 249000, 250000, 251000, 252000, 253000, 254000, 255000, 256000, 257000, 258000, 259000, 260000, 261000, 262000, 263000, 264000, 265000, 266000, 267000, 268000, 269000, 270000, 271000, 272000, 273000, 274000, 275000, 276000, 277000, 278000, 279000, 280000, 281000, 282000, 283000, 284000, 285000, 286000, 287000, 288000, 289000, 290000, 291000, 292000, 293000, 294000, 295000, 296000, 297000, 298000, 299000, 300000, 301000, 302000, 303000, 304000, 305000, 306000, 307000, 308000, 309000, 310000, 311000, 312000, 313000, 314000, 315000, 316000, 317000, 318000, 319000, 320000, 321000, 322000, 323000, 324000, 325000, 326000, 327000, 328000, 329000, 330000, 331000, 332000, 333000, 334000, 335000, 336000, 337000, 338000, 339000, 340000, 341000, 342000, 343000, 344000, 345000, 346000, 347000, 348000, 349000, 350000, 351000, 352000, 353000, 354000, 355000, 356000, 357000, 358000, 359000, 360000, 361000, 362000, 363000, 364000, 365000, 366000, 367000, 368000, 369000, 370000, 371000, 372000, 373000, 374000, 375000, 376000, 377000, 378000, 379000, 380000, 381000, 382000, 383000, 384000, 385000, 386000, 387000, 388000, 389000, 390000, 391000, 392000, 393000, 394000, 395000, 396000, 397000, 398000, 399000, 400000, 401000, 402000, 403000, 404000, 405000, 406000, 407000, 408000, 409000, 410000, 411000, 412000, 413000, 414000, 415000, 416000, 417000, 418000, 419000, 420000, 421000, 422000, 423000, 424000, 425000, 426000, 427000, 428000, 429000, 430000, 431000, 432000, 433000, 434000, 435000, 436000, 437000, 438000, 439000, 440000, 441000, 442000, 443000, 444000, 445000, 446000, 447000, 448000, 449000, 450000, 451000, 452000, 453000, 454000, 455000, 456000, 457000, 458000, 459000, 460000, 461000, 462000, 463000, 464000, 465000, 466000, 467000, 468000, 469000, 470000, 471000, 472000, 473000, 474000, 475000, 476000, 477000, 478000, 479000, 480000, 481000, 482000, 483000, 484000, 485000, 486000, 487000, 488000, 489000, 490000, 491000, 492000, 493000, 494000, 495000, 496000, 497000, 498000, 499000, 500000, 501000, 502000, 503000, 504000, 505000, 506000, 507000, 508000, 509000, 510000, 511000, 512000, 513000, 514000, 515000, 516000, 517000, 518000, 519000, 520000, 521000, 522000, 523000, 524000, 525000, 526000, 527000, 528000, 529000, 530000, 531000, 532000, 533000, 534000, 535000, 536000, 537000, 538000, 539000, 540000, 541000, 542000, 543000, 544000, 545000, 546000, 547000, 548000, 549000, 550000, 551000, 552000, 553000, 554000, 555000, 556000, 557000, 558000, 559000, 560000, 561000, 562000, 563000, 564000, 565000, 566000, 567000, 568000, 569000, 570000, 571000, 572000, 573000, 574000, 575000, 576000, 577000, 578000, 579000, 580000, 581000, 582000, 583000, 584000, 585000, 586000, 587000, 588000, 589000, 590000, 591000, 592000, 593000, 594000, 595000, 596000, 597000, 598000, 599000, 600000, 601000, 602000, 603000, 604000, 605000, 606000, 607000, 608000, 609000, 610000, 611000, 612000, 613000, 614000, 615000, 616000, 617000, 618000, 619000, 620000, 621000, 622000, 623000, 624000, 625000, 626000, 627000, 628000, 629000, 630000, 631000, 632000, 633000, 634000, 635000, 636000, 637000, 638000, 639000, 640000, 641000, 642000, 643000, 644000, 645000, 646000, 647000, 648000, 649000, 650000, 651000, 652000, 653000, 654000, 655000, 656000, 657000, 658000, 659000, 660000, 661000, 662000, 663000, 664000, 665000, 666000, 667000, 668000, 669000, 670000, 671000, 672000, 673000, 674000, 675000, 676000, 677000, 678000, 679000, 680000, 681000, 682000, 683000, 684000, 685000, 686000, 687000, 688000, 689000, 690000, 691000, 692000, 693000, 694000, 695000, 696000, 697000, 698000, 699000, 700000, 701000, 702000, 703000, 704000, 705000, 706000, 707000, 708000, 709000, 710000, 711000, 712000, 713000, 714000, 715000, 716000, 717000, 718000, 719000, 720000, 721000, 722000, 723000, 724000, 725000, 726000, 727000, 728000, 729000, 730000, 731000, 732000, 733000, 734000, 735000, 736000, 737000, 738000, 739000, 740000, 741000, 742000, 743000, 744000, 745000, 746000, 747000, 748000, 749000, 750000, 751000, 752000, 753000, 754000, 755000, 756000, 757000, 758000, 759000, 760000, 761000, 762000, 763000, 764000, 765000, 766000, 767000, 768000, 769000, 770000, 771000, 772000, 773000, 774000, 775000, 776000, 777000, 778000, 779000, 780000, 781000, 782000, 783000, 784000, 785000, 786000, 787000, 788000, 789000, 790000, 791000, 792000, 793000, 794000, 795000, 796000, 797000, 798000, 799000, 800000, 801000, 802000, 803000, 804000, 805000, 806000, 807000, 808000, 809000, 810000, 811000, 812000, 813000, 814000, 815000, 816000, 817000, 818000, 819000, 820000, 821000, 822000, 823000, 824000, 825000, 826000, 827000, 828000, 829000, 830000, 831000, 832000, 833000, 834000, 835000, 836000, 837000, 838000, 839000, 840000, 841000, 842000, 843000, 844000, 845000, 846000, 847000, 848000, 849000, 850000, 851000, 852000, 853000, 854000, 855000, 856000, 857000, 858000, 859000, 860000, 861000, 862000, 863000, 864000, 865000, 866000, 867000, 868000, 869000, 870000, 871000, 872000, 873000, 874000, 875000, 876000, 877000, 878000, 879000, 880000, 881000, 882000, 883000, 884000, 885000, 886000, 887000, 888000, 889000, 890000, 891000, 892000, 893000, 894000, 895000, 896000, 897000, 898000, 899000, 900000, 901000, 902000, 903000, 904000, 905000, 906000, 907000, 908000, 909000, 910000, 911000, 912000, 913000, 914000, 915000, 916000, 917000, 918000, 919000, 920000, 921000, 922000, 923000, 924000, 925000, 926000, 927000, 928000, 929000, 930000, 931000, 932000, 933000, 934000, 935000, 936000, 937000, 938000, 939000, 940000, 941000, 942000, 943000, 944000, 945000, 946000, 947000, 948000, 949000, 950000, 951000, 952000, 953000, 954000, 955000, 956000, 957000, 958000, 959000, 960000, 961000, 962000, 963000, 964000, 965000, 966000, 967000, 968000, 969000, 970000, 971000, 972000, 973000, 974000, 975000, 976000, 977000, 978000, 979000, 980000, 981000, 982000, 983000, 984000, 985000, 986000, 987000, 988000, 989000, 990000, 991000, 992000, 993000, 994000, 995000, 996000, 997000, 998000, 999000, 1000000, 1001000, 1002000, 1003000, 1004000, 1005000, 1006000, 1007000, 1008000, 1009000, 1010000, 1011000, 1012000, 1013000, 1014000, 1015000, 1016000, 1017000, 1018000, 1019000, 1020000, 1021000, 1022000, 1023000, 1024000, 1025000, 1026000, 1027000, 1028000, 1029000, 1030000, 1031000, 1032000, 1033000, 1034000, 1035000, 1036000, 1037000, 1038000, 1039000, 1040000, 1041000, 1042000, 1043000, 1044000, 1045000, 1046000, 1047000, 1048000, 1049000, 1050000, 1051000, 1052000, 1053000, 1054000, 1055000, 1056000, 1057000, 1058000, 1059000, 1060000, 1061000, 1062000, 1063000, 1064000, 1065000, 1066000, 1067000, 1068000, 1069000, 1070000, 1071000, 1072000, 1073000, 1074000, 1075000, 1076000, 1077000, 1078000, 1079000, 1080000, 1081000, 1082000, 1083000, 1084000, 1085000, 1086000, 1087000, 1088000, 1089000, 1090000, 1091000, 1092000, 1093000, 1094000, 1095000, 1096000, 1097000, 1098000, 1099000, 1100000, 1101000, 1102000, 1103000, 1104000, 1105000, 1106000, 1107000, 1108000, 1109000, 1110000, 1111000, 1112000, 1113000, 1114000, 1115000, 1116000, 1117000, 1118000, 1119000, 1120000, 1121000, 1122000, 1123000, 1124000, 1125000, 1126000, 1127000, 1128000, 1129000, 1130000, 1131000, 1132000, 1133000, 1134000, 1135000, 1136000, 1137000, 1138000, 1139000, 1140000, 1141000, 1142000, 1143000, 1144000, 1145000, 1146000, 1147000, 1148000, 1149000, 1150000, 1151000, 1152000, 1153000, 1154000, 1155000, 1156000, 1157000, 1158000, 1159000, 1160000, 1161000, 1162000, 1163000, 1164000, 1165000, 1166000, 1167000, 1168000, 1169000, 1170000, 1171000, 1172000, 1173000, 1174000, 1175000, 1176000, 1177000, 1178000, 1179000, 1180000, 1181000, 1182000, 1183000, 1184000, 1185000, 1186000, 1187000, 1188000, 1189000, 1190000, 1191000, 1192000, 1193000, 1194000, 1195000, 1196000, 1197000, 1198000, 1199000, 1200000, 1201000, 1202000, 1203000, 1204000, 1205000, 1206000, 1207000, 1208000, 1209000, 1210000, 1211000, 1212000, 1213000, 1214000, 1215000, 1216000, 1217000, 1218000, 1219000, 1220000, 1221000, 1222000, 1223000, 1224000, 1225000, 1226000, 1227000, 1228000, 1229000, 1230000, 1231000, 1232000, 1233000, 1234000, 1235000, 1236000, 1237000, 1238000, 1239000, 1240000, 1241000, 1242000, 1243000, 1244000, 1245000, 1246000, 1247000, 1248000, 1249000, 1250000, 1251000, 1252000, 1253000, 1254000, 1255000, 1256000, 1257000, 1258000, 1259000, 1260000, 1261000, 1262000, 1263000, 1264000, 1265000, 1266000, 1267000, 1268000, 1269000, 1270000, 1271000, 1272000, 1273000, 1274000, 1275000, 1276000, 1277000, 1278000, 1279000, 1280000, 1281000, 1282000, 1283000, 1284000, 1285000, 1286000, 1287000, 1288000, 1289000, 1290000, 1291000, 1292000, 1293000, 1294000, 1295000, 1296000, 1297000, 1298000, 1

REACH FOR THE SKIES

La bataille d'Angleterre lors de la Deuxième Guerre mondiale semble être une source d'inspiration intarissable, et après Lucasfilm Games c'est PSS qui nous propose une simulation de cet affrontement entre l'aviation britannique et allemande au-dessus de la Grande-Bretagne et de la Manche. Le jeu est quasiment fini, mis à part quelques détails dont les différents écrans de jeux sta-

ble-même. Là encore, vous n'êtes pas au bout de vos surprises. En fait, par bien des côtés vous allez retrouver les caractéristiques ayant fait de Secret Weapons Of The Luftwaffe une simulation si géniale. Vous pourrez par exemple piloter plusieurs types d'avions, chacun ayant ses spécificités, avec par exemple pour certains plusieurs postes pour les mitrailleurs. Vous pourrez surtout passer d'un avion à un autre au sein d'une même escadrille. La vue est

en 3D formes pleines, avec une finesse incroyable pour ce qui est de détails sur les avions et au sol, avec, par exemple, un système de jeux d'ombres donnant une impression de réalisme fabuleux. L'animation est sans aucun doute ce qui est le mieux réussi dans le jeu, à la fois très fluide et rapide, ce qui devrait lui donner une excellente jouabilité, les appareils semblent répondre à la perfection à vos commandes. Un test important le mois prochain.



tiques entre les diverses missions, et la présentation restant à implémenter. Vous pouvez aussi bien jouer les forces alliées que les Allemands, et ce avec plusieurs niveaux de difficultés. Le jeu se décompose en deux phases. Dans un premier temps, il s'agit d'affecter vos avions sur les diverses bases terrestres pour les Anglais, et dans les différentes escadrilles constituées pour les raids en ce qui concerne les Allemands. Tout le côté logistique de cette bataille d'Angleterre peut ainsi être joué. Ensuite, vient bien sûr le plus important, avec la simulation



Les compilations à Confo : maxi-cadeaux en coffrets "micro" !

COMPILATION DE 6 JEUX

Pour AMSTRAD CPC

- **HARD DRIVIN'**
- **STRIKE FORCE HARRIER**
- **PERMIS DE TUER**
- **PICK'N PILE**
- **OPERATION HORMUZ**
- **TARZAN**

La cassette

149F

La disquette

199F



COMPILATION DE 4 JEUX

Pour AMIGA, ATARI ST, PC 5"25 et 3"5

- **HARD DRIVIN'**
- **STRIKE FORCE HARRIER**
- **PERMIS DE TUER**
- **PICK'N PILE**

La disquette

249F

Prix valables jusqu'au 30 novembre 1991

Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compilation qui, votre ordinateur.

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

ROBOCOP 3 D



Digital Image Design, la société à qui l'on doit P29, et développe depuis plus de 2 ans EPIC, nous a mis à la fin d'année un soft, une fois de plus totalement hors normes. Maîtrisant à la perfection la 3D vectorielle, les développeurs de D.I.D. ont eu l'excellen-

te idée de continuer dans cette voie, avec un jeu basé sur le 3^e film de la série Robocop. Cette fois-ci, Detroit est sous le coup d'une véritable guerre civile opposant les autorités aux citoyens de la ville. Assez rapidement, Robocop s'allie à ces derniers, et se retrouve donc une fois de plus opposé à l'OGP, rechétré par un cartel japonais. Le jeu pour se

jouer de deux façons différentes. L'option arcade permettra au joueur de choisir parmi un des cinq "petits" jeux suivants. La poursuite en voitures vous oblige à rattraper divers criminels. La prise d'otage vous fera explorer un building, pour finalement vous trouver confronté aux kidnappeurs et à la victime. Dans le combat de rue de nombreux adversaires vous attaqueront. Le quatrième jeu est des plus originaux, puisqu'il s'agit d'un entraînement avec le gyoopack, une fusée vous permettant de voler. Enfin, le dernier jeu consiste en un duel contre un robot-sémou-ral. Si vous choisissez de jouer le jeu dans son intégralité, l'aventure sera constituée d'une succession de ces jeux. Leur ordre dépendra bien sûr alors de vos performances. Assez original dans sa concep-

« Une partie de l'équipe de DID ayant travaillé sur Robocop 3D et Epic »



PREVIEWS

PC / Amiga / ST
Décembre
Editeur : Ocean



tion, Robocop 3 est surtout complètement réussi de par la qualité de la 3D et de l'animation. Le joueur a complètement l'impression d'être dans le jeu, impression fortement renforcée par le fait que l'on peut voir celui-ci

sous plusieurs angles de vues, dont celui consistant à voir par les yeux de Robocop. Que cela soit sur Amiga, PC ou ST, le résultat est toujours aussi impressionnant. D'autant plus que le programme s'adapte à la machi-

ne sur lequel il fonctionne pour optimiser la qualité du jeu. Cela signifie que sur PC, et même sur Amiga, suivent le modèle utilisé, le jeu sera encore plus rapide et les animations plus fluides. Possesseurs d'Amiga 2000 ou 3000 réjouissez-vous, Robocop 3 exploitera au mieux votre bécane.



SIM ANTS

PREVIEWS

Amiga/PC/ST - Décembre
Éditeur : Maxis

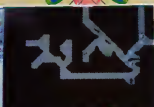
Eh oui, la société Maxis continue sur sa lancée ! Après le formidable Sim City, il y a les très bon mais toujours un peu trop compliqué, Sim Earth, voici Sim Ants, un jeu de simulation/stratégie semblant aller les deux. C'est des deux précédents produits. Il s'agit cette fois de gérer une colonie de fourmis installée dans le jardin d'un joueur. Il faut développer le colony pour conquérir toute la surface du jardin puis l'extension du bâtiment mais attention, de nombreux obstacles vont se présenter. Outre les problèmes inhérents au développement d'une colonie organisée, il faudra faire attention aux humains, aux chats et chiens, à la



londouse, aux araignées, et surtout à une autre colonie de fourmis plus puissante. Comme pour les précédents jeux, de nombreuses options et menus seront accessibles, grâce à des

icônes situées sur la gauche et en bas de l'écran. La version que nous avons pu voir tourner sur Macintosh, mais la version PC sera exactement la même. Pour ce qui est de l'intrigue du jeu, sachez que deux joueurs pourront jouer en même temps, chacun dirigeant alors une des fourmilières, ce qui

proposera des challenges passionnants et méritants. Un nouveau succès en perspective pour Maxis.



Ecrans Amiga



DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repopuler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe-t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!

Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

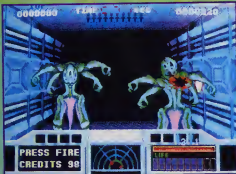
SPACE GUN

Toujours à classer dans la série des adaptations de la part de la compagnie anglaise Ocean, Space Gun, un jeu à la Operation Wolf ou Beast Busters, dans lequel vous allez devoir affronter des nuées d'ennemis en tout genre. Le jeu se déroule suivant plusieurs phases. Soit avec un scrolling horizontal, vers la droite ou vers la gauche, les monstres surgissent de tous les cô-



les, avec un fond de décor, divers éléments que vous pouvez détruire. Soit la vue est en 3D, votre person-

nage avançant dans les couloirs et les pièces infestées de créatures, les ennemis arrivent alors du fond de l'écran, du sol ou du plafond. Vous devrez aussi libérer des otages et remasser de nombreuses armes. L'option pour jouer à deux en même temps sera bien sûr présente, pour un jeu d'arcade pas très original certes, mais semblant subir une bonne adaptation sur ST.



POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE...

ABONNEZ-VOUS A SCIENCE & VIE JUNIOR

Chaque mois, SCIENCE & VIE JUNIOR vous fait vivre en direct et en couleur les dernières nouvelles de la planète. Avec SCIENCE & VIE JUNIOR, vous explorez les avancées des sciences et des techniques, vous participez à la grande aventure scientifique et vous en découvrez les exploits les plus étonnants.

VOUS POUVEZ ECONOMISER JUSQU'A 75 FI

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement
à SCIENCE & VIE JUNIOR
1, rue du Colonel Berni Avia
75503 PARIS CEDEX 15



OUI
CLIP

je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR 11 N°
200 F par titre de 244 P°
(hors de France des frais de port en plus)



OUI
112

je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR
et à mes 4 DOSSIERS HORS SERIE
15 N° - 200 F par titre de 364 P°
(hors de France des frais de port en plus)

• Ci-joint mon règlement
par chèque à l'ordre de
SCIENCE & VIE JUNIOR-BED.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

DATE DE

NAISSANCE

EN QUELLE CLASSE

ÊTES-VOUS ?

NOUVEAU*

NOUVEAU LAUSANNE 1990-91 11 N° 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

EPIC

PREVIEWS

Amiga/PC/ST - Janvier
Éditeur : Ocean

Eh oui !, après plusieurs années de développement et quelques mois de retard, nous avons pu profiter d'une visite des locaux de Digital Image Design, le compagnie développant le jeu, pour vous le présenter une nouvelle fois. Il faut avouer qu'il est quasiment fini, les programmeurs ayant terminé les différentes parties du jeu. Ils sont en train de les assembler et de les



dernier, EPIC continue à ressembler complètement dans le cours et ce malgré des softs comme Wing Commander 1 et 2 ou Star Trek de chez Interplay. Si le jeu ne possède pas



peut-être un peu, tout en préparant les versions PC et ST. Déjà très prometteur l'an



en effet la beauté des écrans bitmap de ces derniers, et leur puissance visuelle (16 couleurs pour Epic contre 256 pour WC2), il semble par contre être plus intéressant à jouer. La partie aventure est en effet beaucoup plus développée, avec des dialogues avec les faces extraterrestres et des missions sur une dizaine de planètes différentes. Epic utilisera en outre au mieux votre ordinateur pour exploiter la mémoire rapide, ou les mégas de Ram supplémentaires pour augmenter la rapidité des animations et le nombre d'images/seconde. Il ne reste plus qu'à patienter un peu plus.

DEJA SUR AMIGA
ET TRES BIENTOT SUR PC

ESSEYER LA DEMO
1000

Prenez tout
un écran de votre système
pour un démo de 1000
à l'écran. Vous pouvez
le faire à l'aide de
la commande
DEMO 1000 dans le
menu de jeu.



LE MEILLEUR JEU DE PUZZLE-ACTION !

Dans ce puzzle d'action remue-méninges, vous êtes
"Murphy", l'extraordinaire chasseur de bugs!
111 tableaux, chaque fois un nouveau défi!

DreamFactory

DIGITAL INTEGRATION LIMITED
WINDHAM ROAD
WIMBORNE DORSET
BH20 2AA



disponible
dans les meilleurs
points de vente.



POPULOUS 2

Bultrog perpétue la légende de Populous avec un soft qui se nomme Populous II. Il possède

de cependant suffisamment de différences avec cet "ancêtre" pour renouveler complètement l'intérêt. Cette fois-ci, vous n'êtes pas à proprement parler

un Dieu. Vous essayez d'obtenir ce statut de la part de Zeus, mais ce dernier va d'abord vous mettre à l'épreuve avec une série de missions à remplir.

Vous serez donc à chaque fois opposé à un autre Dieu pour gagner la suprématie sur une région. Pour vous obliger et vous vénérer, deux peuplades, les "rouges" et les "bleus" s'affrontent donc et développent leurs sociétés respectives.

Tout comme dans Populous, vous disposez d'un certain nombre de pouvoirs pour modifier le terrain, la faune et la flore locales. Une des différences majeures vient de ces fameux pouvoirs, qui se répartissent cette fois en six catégories : les hommes, la végétation, la terre, l'air, le feu et l'eau. Toute l'esthétique tient au fait que vous devez choisir au début du jeu, un nombre limité de pouvoirs. Ensuite, au fur et à mesure de vos victoires, vous gagnerez ces points qui vous permettront d'en apprendre de nouveaux. Vous pourrez donc vous spécialiser par exemple dans tout ce qui touche au feu. Dans ce cas, il y a les colonnes de feu ou la pluie enflammée, chacune ayant une puissance, une durée et des caractéristiques de déplacements différentes. Pour ce qui est de l'eau, vous avez les tourbillons qui petit à petit érodent les côtes, certains de vos hommes peuvent alors

DEFI LYNX

IL Y A DES PIN'S QUI FONT DE VOUS UN CHAMPION



DEFIEZ LES CHAMPIONS DU LYNX



Atari édite une fabuleuse collection de plus de 20 pin's. Le pin jeu offert dans chaque boîte. Le pin's LYNX offre également dans chaque boîte permet de jouer au DEFI LYNX. Un jeu où les pin's sont de la monnaie d'échange, un jeu où il suffit de cliquer sur le LYNX un de ses boutons un instant des pin's LYNX. Le plus fort remporte la mise, et l'adversaire sera nul dit-on un champion du LYNX.

Pour éliminer le maximum de pin's LYNX deux solutions : faites vous chez votre revendeur Atari le plus proche, il vous débiteront ce pin's contre un pin's (Atari) ou jusqu'à 31 (Atari) dans la limite des stocks disponibles. Sinon, envoyez-nous la bon, un chaque de 15 francs de l'achat de S.L.C./ATARI, vos

nom, prénom, adresse et date de naissance à : S.L.C./ATARI 1113, 95774 Roissy Cedex. Vous recevrez un pin's LYNX ainsi que la règle qui vous permettra de jouer les défis à tous les LYNX MANIACS de la planète. Pour débiter ces pin's, vos adresses de jeu à pin's connaître les points de vente Atari 3115 Atari.

BON POUR
1
PIN'S LYNX

ATARI

PREVIEWS

AM/ST - décembre
 Editeur :
 Electronic Arts



être emportés et périr noyés. Le raz-de-marée, dévastateur est à utiliser avec précaution. La terre est bien sûr le plus utile des forces, puisqu'elle permet de modifier le relief.

Tous ces effets, et c'est là une des clefs qui devraient assurer un énorme succès à Populous 2, bénéficient d'animations complètement incroyables. Les graphismes sont encore une fois hypersoinés avec, comme pour le premier volet, une atmosphère audio stressante à souhait. Vous pourriez par exemple faire pousser des arbres pour faire plaisir aux populations, ou construire des routes pour orienter le développement de vos villes, ou encore construire des murs autour des cités pour mieux les protéger.

Pour ce qui est des options, vous aurez la possibilité de jouer à deux en même temps, à partir du moment où vous aurez deux machines reliées par câble multimédia. La variabilité de la taille de l'écran de jeu est une autre possibilité intéressante. En bref, une superbe réalisation qui devrait nous parvenir au mois de décembre si tout va bien.

LE TEMPLE DES COMPLIS



ST-AMICA 1-1



ST-AMICA 1-2



ST-AMICA 1-3



ST-AMICA 1-4



KARATE ACES

ET PLUS
 DE 20 AUTRES TITRES
 A DECOUVRIR



FUN

ST-AMICA 1-5

ST-AMICA 1-6

ST-AMICA 1-7

ST-AMICA 1-8

ST-AMICA 1-9

ST-AMICA 1-10

ST-AMICA 1-11

ST-AMICA 1-12

ST-AMICA 1-13

ST-AMICA 1-14

ST-AMICA 1-15

ST-AMICA 1-16

ST-AMICA 1-17

ST-AMICA 1-18

ST-AMICA 1-19

ST-AMICA 1-20

ST-AMICA 1-21

ST-AMICA 1-22

ST-AMICA 1-23

ST-AMICA 1-24

ST-AMICA 1-25

ST-AMICA 1-26

ST-AMICA 1-27

ST-AMICA 1-28

ST-AMICA 1-29

ST-AMICA 1-30

ST-AMICA 1-31

ST-AMICA 1-32

ST-AMICA 1-33

ST-AMICA 1-34

ST-AMICA 1-35

ST-AMICA 1-36

ST-AMICA 1-37

ST-AMICA 1-38

ST-AMICA 1-39

ST-AMICA 1-40

ST-AMICA 1-41

ST-AMICA 1-42

ST-AMICA 1-43

ST-AMICA 1-44

ST-AMICA 1-45

ST-AMICA 1-46

ST-AMICA 1-47

ST-AMICA 1-48

ST-AMICA 1-49

ST-AMICA 1-50

ST-AMICA 1-51

ST-AMICA 1-52

ST-AMICA 1-53

ST-AMICA 1-54

ST-AMICA 1-55

ST-AMICA 1-56

ST-AMICA 1-57

ST-AMICA 1-58

ST-AMICA 1-59

ST-AMICA 1-60

ST-AMICA 1-61

ST-AMICA 1-62

ST-AMICA 1-63

ST-AMICA 1-64

ST-AMICA 1-65

ST-AMICA 1-66

ST-AMICA 1-67

ST-AMICA 1-68

ST-AMICA 1-69

ST-AMICA 1-70

ST-AMICA 1-71

ST-AMICA 1-72

ST-AMICA 1-73

ST-AMICA 1-74

ST-AMICA 1-75

ST-AMICA 1-76

ST-AMICA 1-77

ST-AMICA 1-78

ST-AMICA 1-79

ST-AMICA 1-80

ST-AMICA 1-81

ST-AMICA 1-82

ST-AMICA 1-83

ST-AMICA 1-84

ST-AMICA 1-85

ST-AMICA 1-86

ST-AMICA 1-87

ST-AMICA 1-88

ST-AMICA 1-89

ST-AMICA 1-90

ST-AMICA 1-91

ST-AMICA 1-92

ST-AMICA 1-93

ST-AMICA 1-94

ST-AMICA 1-95

ST-AMICA 1-96

ST-AMICA 1-97

ST-AMICA 1-98

ST-AMICA 1-99

ST-AMICA 1-100

ST-AMICA 1-101

ST-AMICA 1-102

ST-AMICA 1-103

ST-AMICA 1-104

ST-AMICA 1-105

ST-AMICA 1-106

ST-AMICA 1-107

ST-AMICA 1-108

ST-AMICA 1-109

ST-AMICA 1-110

ST-AMICA 1-111

ST-AMICA 1-112

ST-AMICA 1-113

ST-AMICA 1-114

ST-AMICA 1-115

ST-AMICA 1-116

ST-AMICA 1-117

ST-AMICA 1-118

ST-AMICA 1-119

ST-AMICA 1-120

ST-AMICA 1-121

ST-AMICA 1-122

ST-AMICA 1-123

ST-AMICA 1-124

ST-AMICA 1-125

ST-AMICA 1-126

ST-AMICA 1-127

ST-AMICA 1-128

ST-AMICA 1-129

ST-AMICA 1-130

ST-AMICA 1-131

ST-AMICA 1-132

ST-AMICA 1-133

ST-AMICA 1-134

ST-AMICA 1-135

ST-AMICA 1-136

ST-AMICA 1-137

ST-AMICA 1-138

ST-AMICA 1-139

ST-AMICA 1-140

ST-AMICA 1-141

ST-AMICA 1-142

ST-AMICA 1-143

ST-AMICA 1-144

ST-AMICA 1-145

ST-AMICA 1-146

ST-AMICA 1-147

ST-AMICA 1-148

ST-AMICA 1-149

ST-AMICA 1-150

ST-AMICA 1-151

ST-AMICA 1-152

ST-AMICA 1-153

ST-AMICA 1-154

ST-AMICA 1-155

ST-AMICA 1-156

ST-AMICA 1-157

ST-AMICA 1-158

ST-AMICA 1-159

ST-AMICA 1-160

ST-AMICA 1-161

ST-AMICA 1-162

ST-AMICA 1-163

ST-AMICA 1-164

ST-AMICA 1-165

ST-AMICA 1-166

ST-AMICA 1-167

ST-AMICA 1-168

ST-AMICA 1-169

ST-AMICA 1-170

ST-AMICA 1-171

ST-AMICA 1-172

ST-AMICA 1-173

ST-AMICA 1-174

ST-AMICA 1-175

ST-AMICA 1-176

ST-AMICA 1-177

ST-AMICA 1-178

ST-AMICA 1-179

ST-AMICA 1-180

ST-AMICA 1-181

ST-AMICA 1-182

ST-AMICA 1-183

ST-AMICA 1-184

ST-AMICA 1-185

ST-AMICA 1-186

ST-AMICA 1-187

ST-AMICA 1-188

ST-AMICA 1-189

ST-AMICA 1-190

ST-AMICA 1-191

ST-AMICA 1-192

ST-AMICA 1-193

ST-AMICA 1-194

ST-AMICA 1-195

ST-AMICA 1-196

ST-AMICA 1-197

ST-AMICA 1-198

ST-AMICA 1-199

ST-AMICA 1-200

ST-AMICA 1-201

ST-AMICA 1-202

ST-AMICA 1-203

ST-AMICA 1-204

ST-AMICA 1-205

ST-AMICA 1-206

ST-AMICA 1-207

ST-AMICA 1-208

ST-AMICA 1-209

ST-AMICA 1-210

ST-AMICA 1-211

ST-AMICA 1-212

ST-AMICA 1-213

ST-AMICA 1-214

ST-AMICA 1-215

ST-AMICA 1-216

ST-AMICA 1-217

ST-AMICA 1-218

ST-AMICA 1-219

ST-AMICA 1-220

ST-AMICA 1-221

ST-AMICA 1-222

ST-AMICA 1-223

ST-AMICA 1-224

ST-AMICA 1-225

ST-AMICA 1-226

ST-AMICA 1-227

ST-AMICA 1-228

ST-AMICA 1-229

ST-AMICA 1-230

ST-AMICA 1-231

ST-AMICA 1-232

ST-AMICA 1-233

ST-AMICA 1-234

ST-AMICA 1-235

ST-AMICA 1-236

ST-AMICA 1-237

ST-AMICA 1-238

ST-AMICA 1-239

ST-AMICA 1-240

ST-AMICA 1-241

ST-AMICA 1-242

ST-AMICA 1-243

ST-AMICA 1-244

ST-AMICA 1-245

ST-AMICA 1-246

ST-AMICA 1-247

ST-AMICA 1-248

ST-AMICA 1-249

ST-AMICA 1-250

ST-AMICA 1-251

ST-AMICA 1-252

ST-AMICA 1-253

ST-AMICA 1-254

ST-AMICA 1-255

ST-AMICA 1-256

ST-AMICA 1-257

ST-AMICA 1-258

ST-AMICA 1-259

ST-AMICA 1-260

ST-AMICA 1-261

ST-AMICA 1-262

ST-AMICA 1-263

ST-AMICA 1-264

ST-AMICA 1-265

ST-AMICA 1-266

ST-AMICA 1-267

ST-AMICA 1-268

ST-AMICA 1-269

ST-AMICA 1-270

ST-AMICA 1-271

ST-AMICA 1-272

ST-AMICA 1-273

BLACK CRYPT

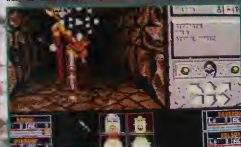


Entre Might & Magic 3, Eye Of The Beholder 2, et maintenant Black Crypt de chez Electronic Arts, les passionnés de jeux d'aventures interactifs vont se régaler en cette fin d'année. Vous allez mener un groupe de quatre aventuriers vers des régions mystérieuses et dangereuses, peuplées de monstres, de villes et de donjons.

C'est bien là un des avantages de Black Crypt, avec une très grande variété pour ce qui est des endroits à visiter. Le problème avec Dungeon Master et ses successeurs venait en effet de la monotonie des décors et de l'aventure. Il s'agissait toujours de couloirs et de salles, et même si le jeu était génial, le joueur ressentait malgré tout une certaine lassitude. Avec Black Crypt,



rien de tel, un effort brillant ayant été réalisé sur les éléments visuels, avec de réels changements d'un donjon à l'autre. Les animations des monstres sont superbes, avec en plus des animations totalement originales et donc surprenantes pour les fans de JDR. Ce sont les sortilèges qui sont sujets à des effets graphiques impressionnants, chacun étant en outre accompagné d'un bruitage particulier. La magie est un des autres éléments sympas, le jeu se déroulant en temps réel. Votre personnage aura donc besoin d'un certain temps pour mémoriser les sorts. Mis à part cela, l'inventaire sur un personnage se déroule à travers plusieurs écrans. Ceci laisse donc augurer d'un jeu assez



PREVIEWS

PREVIEWS

Amiga / ST - décembre
PC - janvier
Éditeur : Electronic Arts

complet et profond. L'ambiance sonore, essentielle pour ce type de jeu, est particulièrement soignée. Mis à part cela, on nous a promis un scénario un peu plus intéressant qu'à l'accoutumée. Il sera grandement aidé par un système de jeu très minimal, utilisant uniquement le souris et des icônes. Nous attendons donc avec une certaine fébrilité ce jeu, qui semble s'avérer comme un sérieux concurrent pour Eye Of The Beholder 2.



Le jeu d'arcade à son top avec de l'action, des combats futuristes, du stress de folie !!



THUNDER BURNER



Les Thunder Burner, les plus intéressants, c'est l'homme et la machine qui se battent en même temps.

POUR EN SAVOIR PLUS, DÉCOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS !!!

DISPONIBLE
CHEZ TOUTES LES
REVENDUES
LE 31 OCTOBRE



De 160 FT à 200 FT
sans machine
Expédition sur
CIC/CPIC - AMICA
ATAI

POUR PLUS D'INFORMATIONS, SOUScrivez GRATUITEMENT CONTRE 2 TIMBRES À 2,50 FF.
Lettre 83, rue de la Préfecture 92500 Boulogne

WORK IN PROGRESS

DRAKKHEN 2

Comme promis lors de notre première partie sur le "Work in Progress" concernant Drakkhen II, nous revenons sur le produit environ tous les dix ou trois mois, pour vous tenir informé du jeu. Ce mois-ci, en plus d'un nouvel extrait du livret qui vient avec le jeu, Génération 4 vous informe de déroulement et de l'élaboration d'un projet "made in Infogrames". Très instructif !

statue de dragon protégeait ce lieu. Je m'étais mis à l'œuvre, mais une explosion m'avait fait exploser littéralement en une seule seconde. Je n'avais plus survécu à l'us et mes charmes qui me protégeaient du mal, et grâce à son effet, je ne fus plus que peu gravement blessé. Nous attendrions ensuite les heures à l'aide de l'ourdy d'Albi et de sortilèges, je dois dire que mon Golem d'acier me fut à ce moment-là d'une aide précieuse. Enfin nous bûlâmes le jour. L'ourdy n'avait s'occupé à nos yeux d'être armé et sculpté, en son centre se trouvait un piédestal où le cadavre d'un titan gisait.

...ou du moins ce qu'il restait, les vestiges d'un temple ou d'un palais ancien, qui devait être dédié à un ancien culte d'une race humaine disparue depuis longtemps. Sous un immense dais se trouvait un sarcophage qui contenait des salles circulaires. Nous y trouvâmes des ossements depuis longtemps décomposés. La salle de ces ossements était effrayante ; je déduisis que leurs défunts qu'ils devaient être des draconiens. Mêlés à eux, on pouvait distinguer dans de petits ossements des ossements d'humains. Les ossements du combat qu'ils ont eus étaient et les ossements du jeu important était fait par des ossements de nature géométriques. Un grand ossement qui pulvérisait formait l'ossature, une dorsale

renvêl jamais connue. Je passai alors la couronne sur mon tête, le tison me semblait si doux, et au tourbillon d'images qui me passaient. Le temps me paraissait si court, et j'étais alors de connaissance inimaginable, mais à la fin de ce simple mortel. Pour ce temps, je ne parlai de ces pouvoirs, que ceux devant porter un tel objet suranne les découvrent eux-mêmes.

Le fait est que cette couronne, je m'amusais cette fois à l'usage, je lui donnai le même effet que l'ourdy d'Albi. Les pouvoirs me revenaient.

Pour en savoir un peu plus sur l'élaboration de Drakkhen II, nous avons demandé à Philippe Agripionis, le chef de projet de nous exposer les différentes étapes du développement.

"La production de jeux vidéo se rapproche tout doucement, mais sûrement, du cinéma. La qualité visuelle avec l'apparition des cartes VGA ou MCGA, l'aspect sonore avec les cartes Sound Blaster ou Roland, et surtout l'apparition de nouveaux supports comme le CD (CDI, CD-Rom...) ont bouleversé toutes les données encore valables il y a six mois.

Tout comme un film nécessite une équipe complète de spécialistes, la production d'un jeu comme Drakkhen II mobilise plusieurs personnes dans des domaines spécifiques : Philippe Agripionis en tant



que chef de projet, François Marcelle-Froideval en tant que scénariste, Étienne Guerry pour le story-board, et Guy Selva à la réalisation, plus, bien évidemment, une personne pour les graphismes et une autre pour les sons.

Dans un premier temps, le scénariste soumet un synopsis à Infogrames, ce dernier étant sur le papier toutes les fondations de Drakkhen II. Mais ce document a pour autre utilité de servir une aventure dérogée de toutes les contraintes techniques pouvant apparaître plus tard. Ce n'est qu'après avoir approuvé le synopsis, et donc lors de l'écriture du scénario, que ces contraintes sont abordées et prises en compte. Enfin, toujours à partir du synopsis, François Marcelle-Froideval écrit aussi le petit livret



qui sera inclus dans la boîte de Drakkhen II. Ce dernier, en plus de plonger le joueur dans l'ambiance de l'aventure, contient de nombreux indices destinés à aider quelque peu les aventuriers trop perdus.

Une fois le livret quasiment terminé, le scénariste rassemble dans son esprit les différents éléments prévus pour le jeu, et commence à définir chaque village, chaque donjon, chaque maison et chaque pièce. Dans chacune des salles ou donjons sont définies les missions que doit entreprendre le joueur. A cet instant de

l'élaboration du jeu, toutes les contraintes techniques doivent être prises en compte, et il faut supprimer certaines actions déviantes antérieurement.

Le travail consiste à dégrossir visuellement le travail du scénariste. En effet, à partir du scénario et du livret, le story-man esquisse salle par salle toute l'aventure. A ce stade, l'aspect visuel est homogène avec une illustration toujours identique en noir et blanc. C'est à partir de ce point que le réalisateur, en étroite collaboration avec les programmeurs, décide de l'angle de vue pour chaque pièce, des animations, des effets spéciaux (flash-back, zoom...), de la musique et des trébuchés. Avec ces indications, le story-man redessine de façon plus détaillée les nombreuses illustrations. En parallèle, les animations des personnages



et des monstres sont créées, et le partie programmation commence. Au fur et à mesure, les éléments graphiques sont insérés dans le jeu. Bien sûr, le réalisateur possède un droit de veto ou de renvoi du jeu lorsque le résultat final ne correspond pas à ses attentes. Ce n'est qu'une fois approuvé par le réalisateur que le jeu pourra sortir en boutiques.

Rendez-vous dans quelques semaines !





Le logiciel MicroProse Software a fait l'impossible: il a réussi à simuler le simulateur de vol classique F-15 en créant le F-117A. Résultat: l'ultime jeu.

l'ultime simulation du jet américain élu au Radar.



Les joueurs, après avoir choisi le F-117A, sont amenés à effectuer, pendant la nuit, une mission de combat. Les joueurs ne contrôlent pas seulement le mouvement du jet, mais aussi les armes.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.



Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.



Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.



Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

L'ultime simulation du jet américain élu au Radar



Baghdad, 17 Janvier 1991. L'armée américaine fut soudain illuminée par une lumière nouvelle. Les territoires de la D.C.A. (Défense des États-Unis) furent éclairés par la lumière d'un nouveau jour. Les territoires de la D.C.A. furent éclairés par la lumière d'un nouveau jour.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.



Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.



Le jeu est très réaliste, les joueurs peuvent voir les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie, les effets de la nuit, les effets de la pluie.

Se remarque immédiatement dans tous les bons magasins de logiciel pour IBM PC et Compatibles

WORK IN PROGRESS



Dernier volet de notre "Work in Progress" sur B.A.T. II il avait le test du jeu prévu le mois prochain. Ce mois-ci, nous traiterons des trois derniers aspects de B.A.T. II : BOB, le biogame et les combats.

BOB

Tout comme dans le premier épisode, le joueur dispose d'un micro-ordinateur très puissant implanté dans son bras gauche. Ce dernier contrôle les divers implants dont bénéficie le joueur, et propose diverses fonctions évoluées. Parmi celles-ci, BOB est chargé de gérer les caractéristiques du joueur : force, endurance, etc. Il permet aussi de programmer des ordres par rapport à l'ordinateur et d'afficher son état. Quant à l'aspect de BOB, il est un personnage très réaliste en 3D. Il est capable de

visualiser, par l'intermédiaire d'une couleur rouge, les zones du corps blessées. De plus le rythme cardiaque est disponible ainsi qu'un historique des consommations (calories, hygrométrie et sommeil). Petite nouveauté, le joueur peut à tout moment savoir ce qu'il doit faire pour être au summum de ses capacités en appuyant sur une touche. BOB est également très utile au niveau des implants, ainsi, toujours via une touche, il est possible d'activer certaines facultés, comme l'ATS 34 permettant au joueur de rester éveillé plus longtemps, le Fibre qui permet de contrôler la température du corps, l'ATC qui permet de contrôler l'aspect extérieur du joueur, etc.

Ces diverses fonctions de BOB sont très utiles, et permettent au joueur de mieux gérer son personnage. BOB est un véritable

véritable langage personnel. La possibilité d'exécuter plusieurs programmes à la fois est d'économiser l'énergie, les instructions étant représentées par des icônes. Trois types d'instructions sont possibles : fonction d'état ("run" pour démarrer un programme, "stop" pour l'arrêter et "end" pour l'achever), fonction "DO" (pour exécuter une action) et une fonction de test. Ainsi il est possible de programmer toutes sortes de programmes, comme faire retentir l'alarme si le seuil cardiaque est atteint, etc.

Enfin, BOB est capable de gérer les données du joueur, et de les sauvegarder sur un disque dur.

LE BIOGAME

Le dernier des derniers épisodes de la saga de BOB est consacré au biogame. Le jeu



Les combats en mode stratégique.



Les combats en mode arcade.



L'intérieur d'une salle.



Tous les lieux comptent !

compte maintenant près de 240 EVI (êtres virtuels informatiques) disposant tous de leurs caractéristiques, noms, lieux de travail et domiciles. De plus, ils possèdent chacun une mémoire leur permettant d'apprendre et de communiquer entre eux. Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver. Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver.

Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver. Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver.

mode stratégique consistant de contrôler plusieurs unités s'y rattacher, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver. Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver.

LES COMBATS

Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver. Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver.

l'acteur. Le jeu change et prend la forme d'une vision interactive à 360 degrés. Le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver. Les combats sont donc très riches, et le joueur peut choisir de les activer ou de les désactiver.

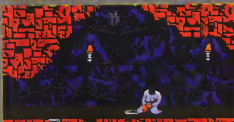
L'AIGLE D'OR : LE RETOUR

PREVIEWS

Amiga - novembre
ST / PC - décembre
Editeur : Loriciel

Elégant, rapide, puissant, l'Aigle d'Or est de retour. Cette fois, il est plus rapide que jamais. Il est plus puissant que jamais. Il est plus élégant que jamais. Il est plus...
C'est la première fois que l'Aigle d'Or est de retour. Il est plus rapide que jamais. Il est plus puissant que jamais. Il est plus élégant que jamais. Il est plus...
C'est la première fois que l'Aigle d'Or est de retour. Il est plus rapide que jamais. Il est plus puissant que jamais. Il est plus élégant que jamais. Il est plus...

C'est la première fois que l'Aigle d'Or est de retour. Il est plus rapide que jamais. Il est plus puissant que jamais. Il est plus élégant que jamais. Il est plus...
C'est la première fois que l'Aigle d'Or est de retour. Il est plus rapide que jamais. Il est plus puissant que jamais. Il est plus élégant que jamais. Il est plus...
C'est la première fois que l'Aigle d'Or est de retour. Il est plus rapide que jamais. Il est plus puissant que jamais. Il est plus élégant que jamais. Il est plus...



La collection au jeu à l'instant même...
La collection au jeu à l'instant même...
La collection au jeu à l'instant même...



GAGNER LA POLE POSITION!

A TRAVERS LES 4
MEILLEURES SIMULATIONS
DE COURSE AUTO-MOTO SUR
MICRO, VOUS POURREZ
RETRouver LES
SENSATIONS DES
CHAMPIONS DU MONDE
DE F1, DE GRAND PRIX
MOTO OU BIEN DE
RALLYES QUE VOUS
DECOUVREZ CHAQUE
WEEK-END DANS
"INTEGRAL" SUR "LA CINO".



LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT
RALLY
COMBO RACER
TEAM SUZUKI
(ATARI ST/AMIGA seulement)
SUPER SCRAMBLE
(AMSTRAD seulement).



DISPONIBLE SUR
ATARI ST, AMIGA,
AMSTRAD, SISK & H



Lagal se présente comme un jeu de tableaux, dans lequel il s'agit d'aider retrouver la Zoubida enfermée par la fatma dans une cage, au fin fond d'un palais marocain. Bien sûr, il s'agit d'un vague prétexte à un superbe jeu d'arcade/action comportant de nombreux



aspects novateurs. Le premier concerne la gestion du scrolling, ce dernier offrant toujours la meilleure vision du jeu pour le joueur. Par exemple, lorsque le personnage regarde vers la gauche, alors qu'il se trouve également à gauche de l'écran de jeu, le scrolling changera automatiquement, pour présenter tout ce qui se trouve face au joueur. De plus, lorsque Legif rencontre des ennemis ou que le programme en détecte, le scrolling se positionne pour permettre au joueur de les voir et lui laisser



ARCADE

-5%
DE REDUCTION* SUR
VOS ACHATS
suite à votre première commande

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (1) 60.07.57.50

[illegible][illegible]

ARCADE
21 RUE DES COUTURES
77400 SAINT THIBAUT

BON DE COMMANDE
NOM PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TELEPHONE _____

N° CLIENT _____

☐ ATUEL ☐ 45 jours ☐ 90 jours

☐ AMICA ☐ 45 jours ☐ 90 jours

☐ RE. 3000 ☐ 45 jours ☐ 90 jours

PAYEE PAR CAPTE ALIBUS/HYPERMARCHÉ	
Date d'expiration de la signature:	
Signature	N° de carte
participation aux frais de port et d'emballage	e 22 F
Total à payer =	

FUZZBALL

Amiga - Novembre
Editeur : System 3



On va jouer à Fuzzball, le jeu de stratégie et de réflexion le plus amusant.



vous, d'abord, de l'histoire. C'est une histoire de science-fiction, mais pas de science-fiction classique. Vous êtes un robot, un robot qui a des pouvoirs très particuliers. Vous êtes un robot qui a des pouvoirs très particuliers. Vous êtes un robot qui a des pouvoirs très particuliers.

Il faut donc faire preuve d'une certaine maîtrise pour contrôler les différents pouvoirs de votre robot. Vous êtes un robot qui a des pouvoirs très particuliers. Vous êtes un robot qui a des pouvoirs très particuliers. Vous êtes un robot qui a des pouvoirs très particuliers.

A VOUS DE JOUER LES KIDS!

SALUT LES KIDS!

C'est BART SIMPSON qui vous parle. Ici on s'adresse très important à vous révéler. LES EXTRA TERRES TRES ENVAHISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immenses mutants, mutants, venus d'une autre planète.

Ils tentent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.

Ils préparent une arme terrible. C'EST PAS COOL CA, COMME PLAN.

Grâce à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer.

Avec ma bombe de peinture, mon chapeau, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.

MERCI LES KIDS!
AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE EN ACHETANT CE JEU.



AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

AKkaim™

ocean

ACA, L'AS DES COMPILS ST AG PC CPC

FALCON - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Falcon est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

PRINCEZ-EMULE - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Princez-Emule est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

GUINNESS - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Guinness est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

Cybernetic d'acier à l'ère de la microcassette. Cybernetic d'acier est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

KARATE ACES, LA COMPILATION DES PETITS HEROS MUSCLES ET RIGOLOS ST AG PC CPC

LAST KAMAZ - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Last Kamaz est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

MOULINAGE - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Moulinage est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.



MOULINAGE - Microcass

Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Moulinage est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

MOULINAGE - Microcass

Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Moulinage est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Moulinage est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

UBI SOFT
Entertainment Software

11 rue de la Vierge, 54100 - 54100 - 54100

3615 UBI



RICK DANGEROUS 2 - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Rick Dangerous 2 est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

VAMPIRE'S GARDEN - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Vampire's Garden est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

TWIN WORLD - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Twin World est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

VAMPIRE'S GARDEN - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Vampire's Garden est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

LES COSTOS, LA COMPILATION DES PETITS HEROS MUSCLES ET RIGOLOS ST AG CPC

SVENT SERVICE - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Svent Service est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

GUINNESS - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Guinness est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

MOULINAGE - Microcass



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Moulinage est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

MOULINAGE - Microcass



MAITRE DU CIEL ET DES MERS C'est AIR/SEA SUPREMACY ST AG PC CPC



UBI SOFT
Entertainment Software
11 rue de la Vierge
54100 - 54100 - 54100

3615 UBI

BATTANTS 2, POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE. ST AG PC CPC



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Rick Dangerous 2 est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.



Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Twin World est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Twin World est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Twin World est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

Simulation de vol à l'ère de la microcassette. Twin World est un jeu de simulation de vol à l'ère de la microcassette. Il est très complet et offre une grande variété de missions.

UPDATES

Nous avions dû quelque peu réduire la rubrique Updates dans le dernier numéro, et nous nous retrouvons avec une avalanche de produits à vous présenter ce mois-ci.

Nous avons tout d'abord Stratego (Accolade) sur Amiga, l'adaptation d'un jeu de plateau. Le jeu reste sympa mais un peu limité pour les fans de stratégie. Starflight 2 édité par Electronic Arts est lui aussi arrivé sur Amiga.

Le jeu souffre d'un manque d'améliorations techniques par rapport à la version PC, ce qui le rend trop moyen. Par

contre Knights Of The Sky, édité par Microprose, est vraiment très bien adapté sur Amiga, ce qui en fait par conséquent un excellent simulateur de vol sur cette machine. Vous pouvez piloter une vingtaine d'appareils différents de la Première Guerre mondiale au cours de simples duels aériens ou au cours d'une campagne tout entière.

Midwinter 2 est lui aussi enfin sorti sur Amiga, et ce pour le plus grand plaisir des passionnés de jeux d'aventures et de 3D.

Hard Nova, toujours pour amigaïstes nous

est parvenu, mais malheureusement moins beau que sur PC, il ne nous a décidément pas plu.

Par contre, The Immortal (Electronic Arts) est arrivé sur PC et c'est une agréable surprise.

Le jeu, malheureusement en 16 couleurs (EGA/VGA), est toujours aussi bien fait, surtout si vous possédez une carte son, auquel cas vous vous réjouirez de l'acquisition de ce jeu d'aventure/arcade.

Altered Destiny, un jeu d'aventure à la Sierra est aussi sorti sur

Amiga (1 Meg). Le jeu est cependant un peu trop lent sur cette machine, et sans disque dur (ou deux drive) vous allez vous lasser rapidement.

Second Front de chez SSI est paru sur Amiga et c'est dommage, car c'est

un wargame décevant à tous les niveaux. Face Off, la simulation de hockey est arrivée sur ST.

Le jeu n'est pas exceptionnel, mais il reste sympa à jouer, surtout à deux. Bloodwych vient d'être adapté sur PC. Devant le retard de

Dungeon Master sur cette même machine, Bloodwych représente sûrement un des meilleurs clones sur PC.

Enfin, Castles est paru sur Amiga, ce qui devrait faire plaisir aux passionnés du Moyen Age et de stratégie.

EN BREF

NFL Pro League Football est une simulation de football américain de chez Interplay sur PC.

C'est ultratechnique et donc complètement inintéressant pour 99,5 % de la population française.

MacArthur's War est un wargame sur PC,

pas mal fait, mais n'offrant pas aux joueurs d'interface souple ou de réalisation suffisamment démente pour le différencier des dizaines de produits du même genre.

Thunderjaws est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un agent secret à travers

plusieurs niveaux offrant de nombreux petits jeux différents.

Le jeu est intéressant pour la variété des phases et pour l'ambiance sonore très sympa. Par contre, c'est pas très beau et trop lent pour qu'on accroche vraiment.

VENEZ DECOUVRIR

LA CORE GRAFX PUISSANCE 5

et toutes les dernières nouveautés de la console PC-EXP de Neo-Geo



BOUTIQUES PC ENGINE SODIPENG

PC-ENGINE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

SHALU CAN VILLAGE

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

CONSOLE

SHINING AND THE
DARKNESS :
LE JEU DE RÔLE SUR
CONSOLE

NEUTOPIA 2 :
LA SAGA CONTINUE



NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

NEO-GEOMETRIC

41, Rue de l'Éclair

75011 Paris

LES NOUVEAUTÉS LYNX TESTÉES • TOUTE L'ACTUALITÉ NEO-GEO ET
SUPER FAMICOM • GAUNTLET 2 SUR GAMEBOY • LES PREVIEWS AVEC
NIPPON NEWS

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO AIT UN BOND PRODIGEUX!

Tout nouveau, tout beau et déjà 24 jeux disponibles. En couleur.

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique. Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnants au catalogue.

En couleur et avec un son stéréo qui chahute.

Jouez avec vos amis :

le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



nouveautés
octobre 91



NINJA GAIDEN
Assolvi le grand ultime "Ninja Gaiden" les héros les plus forts de la série. Sur les passages les plus difficiles de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



WARBIRDS
Atari le Grand Rouge et les autres de la première guerre mondiale sur le spectre de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



PAC-MAN
Le héros de la série "Pac-Man" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



APP
Le héros de la série "App" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



GAUNTLET
Le héros de la série "Gauntlet" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



ROAD BLASTERS
Le héros de la série "Road Blasters" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.

BLUE LIGHTNING
Le héros de la série "Blue Lightning" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



CHIP'S CHALLENGE
Le héros de la série "Chip's Challenge" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



GAUNTLET
Le héros de la série "Gauntlet" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.

GAUNTLET
Le héros de la série "Gauntlet" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



GAUNTLET
Le héros de la série "Gauntlet" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



GAUNTLET
Le héros de la série "Gauntlet" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



SLIME WORLD
Le héros de la série "Slime World" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



XING-HO
Le héros de la série "Xing-Ho" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



XING-HO
Le héros de la série "Xing-Ho" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



XING-HO
Le héros de la série "Xing-Ho" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



XING-HO
Le héros de la série "Xing-Ho" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



XING-HO
Le héros de la série "Xing-Ho" les héros les plus forts de la série. Tu seras vite en route pour les héros de la série.



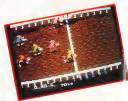
WORLD ICE JOCKEY

Général ! Enfin le ferai sur moi-même. Un à quatre jours avant pouvoir s'affronter sur plusieurs hippodromes avec ou sans obstacles. Je n'ai jamais eu l'occasion de faire du cheval, et donc je n'y ai rien compris. Mais là, même sans ça, vous ne vous feriez aucun mal. Pour diriger le cheval, pas de rênes, pas d'étriers, uniquement le joystick et les boutons pour avancer et esoter les hanches. Il y a deux parties dans ce jeu, la première concerne les paris, car vous pouvez miser sur un cheval et vous disposez d'un pécule que vous devrez faire fructifier. La deuxième concerne la course et votre talent à « diriger » le cheval. Une jauge vous indique l'état de votre monture. Plus vous avancez et plus il court vite, mais plus il se fatigue. Heureusement, des bonus traitent sur votre parcours et

si vous les ramassez, votre bête retrouvera alors un second souffle. Mais attention, car certains bonus vous feront baisser d'un coup la jauge de « fatigue ». Vous devrez lorsqu'il y a des obstacles appuyer au bon moment afin que votre cheval franchisse la haie sans vous déséquilibrer. Cela vous ferait perdre un temps précieux.

Au début de chaque course, vous avez un écran qui vous montre la piste, ainsi que les conditions climatiques. Méfiez-vous des fausses de boue qui font ralentir votre monture.

Je ne vous cache pas que le jeu est beaucoup plus amusant à plusieurs et beaucoup plus prenant. Le fait qu'il soit en japonais n'est pas vraiment gênant, et l'on finit par comprendre assez rapidement le système de paris. D'autre part, vous avez la possibilité de jouer uniquement les courses, ou uniquement les paris, ou participer aux deux.



Le graphisme comme d'habitude est typiquement japonais, avec des personnages dont la tête est plus grosse que le corps. Mais on finit par s'habituer à ce genre de dessins et même à trouver ça assez sympa. Namco est sûrement le roi des courses en tout genre et des sports sur cette console.



PHILIPPE QUERLEUX

87%	GRAPHISME	84 %
	SON	82 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	90 %

Simulation sportive
Édité par Namco
Coregrafix : disponible

SI VOUS DESIREZ
GAGNER
SWAP
OU
GRAND PRIX
500cc 2
OU ENCORE
SLIDERS
DE CHEZ
MICROIDS
POUR VOTRE MICRO
UNE SEULE SOLUTION
3615 GEN4

NEUTOPIA 2



Il y a déjà bien longtemps maintenant que le premier épisode de NEUTOPIA est sorti, puisque je l'ai acheté en même temps que ma console Corngrafix (économie PC Engin à l'époque), et je ne suis pas l'un des derniers à avoir acquis cette fameuse console. C'était l'un des premiers jeux disponibles sur cette petite merveille. Il m'avait alors bien "pris la tête", et j'avais eu beaucoup de mal à le finir, d'autant plus que celui-ci était en japonais. Voici maintenant la suite, toujours aussi prometteuse, et également toujours en japonais, malheureusement. Inculte de nous le cacher, Neutopia est complètement pompé sur Legend of Zelda, bien connu des possesseurs de consoles Nintendo. En effet, à l'orée d'entendre dire du bien de ce fameux Zelda, je me suis acheté la console et le jeu, et heu... eh bien, c'était exactement la même chose (en moins pire...). On retrouve ici le même système de jeu que dans le premier. Vous démarrez la partie avec une armure, une épée et des bombes. Lorsque vous pressez la touche "RUN", certains objets apparaissent. Un curseur vous permet de choisir entre plusieurs armes que vous pourrez utiliser grâce au deuxième bouton de votre manette. Une boussole vous permet de suivre la piste que vous devez suivre lorsque vous êtes dans un donjon.

Mais avant d'arriver au donjon, vous devrez affronter toutes sortes d'ennemis vous attendant aux détourés des sentiers. De temps à autre, lorsque vous tuez un ennemi, vous verrez apparaître un objet ou de l'argent. Suivant le cas, l'objet pourra être un sautoir (immobilisant vos adversaires durant un certain temps), un cristal (colle-ci une fois en votre possession transforme vos ennemis en bloc de cristal et les réduit en poussière), une baguette infligeant des dommages aux ennemis, ou encore un objet vous redonnant des points de vie. J'en parle sûrement, mais vous savez aussi la place de la découverte vous-même. Une fois que vous avez trouvé l'entrée de la grotte, vous devez explorer toutes les salles afin de trouver une clé, une bague de cristal, et enfin la porte que vous ne pourrez ouvrir que si vous avez la clé. Vous découvrirez aussi un village enchanté que vous attendrez, et si vous cherchez encore mieux, vous trouverez peut-être une nouvelle armure ou une nouvelle épée plus performante.

Mais revenons à cette porte. Lorsque vous l'avez ouverte, vous vous retrouvez face à un monstre gardant une salle qui recèle un coffre contenant un objet, dont vous aurez besoin pour continuer votre quête. Bien, allez, je vais vous aider un peu. Si vous explorez à fond les lieux où vous vous trouvez, vous arriverez à une grotte. Un personnage vous dira alors que pour passer, vous devez vous procurer un vase provenant des puissances magiques. Ce sera le premier objet de votre quête. Une fois ce vase récupéré, retournez à la grotte et déposez le vase sur le carré où est dessiné un vase. Simple non ? Ensuite, vous changerez de région. Là, en visitant un peu, vous apprendrez que le prince du château est gravement malade. Un seul remède, les plantes que gardent deux monstres



monstres. Vous partez donc à la recherche de ces plantes. Une fois que vous les avez, vous parlez aux gardes et vous vous retrouvez devant la princesse (elle est au II, incohérence, mais n'en profitez pas). Vous la saluez et elle vous conduira à une statue. Remettez le vase à cette statue et vous pourrez alors continuer l'aventure. L'argent que vous récupérez lors des combats vous permet d'acheter des po-

isons, des armes et autres choses. N'oubliez pas de bien aller partout et d'entrer dans toutes les maisons. De même, lorsque vous verrez des pierres, essayez de les pousser pour les faire bouger. Vous pouvez aussi brûler les arbres si vous possédez l'arme adéquate, car certains personnages clés y ont dissimulé l'entrée de leurs maisons pour ne pas être dérangés.

Un jeu superbe, avec une belle musique et de jolis décors. Toutefois, pour sauver cette recommandation, sans que vous ayez à noter un grand nombre de signes asiatiques qui ne sont pas vraiment évidents à déchiffrer. Il est quand même dommage que tout soit en japonais...



PHILIPPE QUERLEUX

90%	GRAPHISME	77 %
	SON	74 %
	ANIMATION	79 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu d'aventure
Edité par Hudson Soft
Corngrafix : disponible



36 15 GEN4
GAGNEZ
SLIDERS, SWAP
ET GRAND PRIX 500cc 2
OFFERTS PAR
MICROIDS

ROBOCOD

CONSOLE



Jeu vidéo, les jeux vidéo... récemment on a vu Electronic Arts Magazine se déhancher guère par ses questions techniques ou leur originalité. Il s'agit en fait du plus souvent de simples commentaires de la presse, qui existent sur papier et le vidéo. Ils sont souvent décevants. Mais la petite équipe de EA semble s'en être aperçue, maintenant que le succès de la Megadrive devient conséquent, donner la priorité aux producteurs de qualité. Robocod, en provenance de Millennium, marque sans aucun doute le début, de l'après, de ce renouveau. Le jeu reprend le personnage Nitro de Millennium, James Pond, le plus célèbre des agents secrets informatiques. Il s'agit pour l'intelligence Service, de l'envoyer dans une fabrique de jouets, afin de détruire tous les jouets pillés par le docteur Mayne. Pour ne pas être reconnu, nos exploits dans James Pond lui ont apporté la célébrité, notre Nitro a subi

une véritable rééducation. Il a été transformé en un véritable agent secret. Il a subi une véritable rééducation. Il a été transformé en un véritable agent secret. Il a subi une véritable rééducation. Il a été transformé en un véritable agent secret.

Le jeu est très simple à jouer. On se déplace à l'aide des flèches de la manette. On peut sauter et se cacher. On peut aussi tirer. Le jeu est très simple à jouer. On se déplace à l'aide des flèches de la manette. On peut sauter et se cacher. On peut aussi tirer. Le jeu est très simple à jouer. On se déplace à l'aide des flèches de la manette. On peut sauter et se cacher. On peut aussi tirer.



d'utiliser un des jouets présents à l'écran pour progresser.

Pour se débarrasser de ces ennemis, Robocod peut opter de deux façons défectives. Tout d'abord, il lui suffit de sauter et de retomber en touchant son adversaire. Son arme déviante se charge d'un seul coup. Ou bien il peut tout simplement rebondir dessus jusqu'à le détruire. Cette dernière méthode nécessite plus de coups, mais en moyenne, l'ennemi de Robocod est malade. En bas à gauche de l'écran, par une série de rectangles verts. A chaque fois qu'il est touché, notre agent secret perd un ou plusieurs de ces rectangles verts. Mais il est possible d'en récupérer en détruisant les objets jaunes.

Autre précision, avant de vous précipiter sur tous les bonus, apprenez que certains



sont très utiles et obtiennent la puissance de 8 à 1000000 sur ses déplacements.

Une vitesse de scrolling supérieure (signe de Gamic), des graphismes somptueux, et surtout un environnement sonore génial. De plus, la



réalisation de l'histoire est très bonne. A acheter les yeux fermés.

FRANK LADOIRE

93%	GRAPHISME	89 %
	SON	90 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITE	91 %

Jeu d'arcade/action
Edité par Electronic Arts
Megadrive : novembre

DECAPATTACK



Vous souvient-il, amis, d'un jeu très amusant ? Il se nommait Magical Boy et valait le coup. Remarquez qu'il s'appelle toujours comme ça, et il est toujours aussi bien. Figurez-vous que si vous changez le nom du héros, sa physiologie et quelques monstres, vous vous retrouvez devant DecapAttack.

Les héros de ce jeu défilant sont le docteur Frank N. Stein et vous, Chuck D. Head. Vous ressemblez à une momie, et pour vous défendre contre les ennemis, vous pouvez leur donner des coups de tête, ou les écraser en leur sautant dessus. Vous trouvez un peu partout des statues, et lorsque

vous les frappez elles vous livrent des bonus, et même une tête que vous pouvez lancer sur vos ennemis.

A tout moment, vous pouvez utiliser les fioles remédies : elles agissent sur vos ennemis, et le

docteur se fera un plaisir de vous expliquer à quoi elles servent, si vous lui posez la question. C'est pour cette raison que je ne vous décrirai pas les différents bonus. C'est vrai quoi, si je vous dis tout, vous n'avez plus rien à découvrir.

Chaque niveau est composé de sous-niveaux, et lorsque vous arrivez à la fin du dernier sous-niveau vous devez affronter un monstre géant. Si vous parvenez à le vaincre, vous pourrez alors passer au niveau suivant, si toutefois vous n'avez pas oublié un objet quelque part dans ces tableaux.

J'en profite pour signaler aux nombreux lecteurs que nous avons un serveur, avec une rubrique consoles, et bientôt un serveur dédié uniquement aux consoles. Du reste, j'essaie de faire une apparition tous les soirs ou presque vers 19 h. J'ai aussi une boîte à lettres sur le serveur, au nom de PHILGEN4.

PHILIPPE QUELLEUX

72%

GRAPHISME	71%
SON	70%
ANIMATION	80%
JOUABILITE	85%

Jeu d'arcade / action
Edité par Sega
Megadrive - disponible

ELECTRON

12 Pcs de la Porte de Champerret / 75017 Paris M^e Pte Champerret © (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER © 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

5205TE + 10 Disquettes 2490F
5205TE 1M² Ram + 10 Disquettes 2790F
5205TE 2M² Ram 5490F
5205TE 4M² Ram 4290F
10405TE + 10 Disquettes 3290F
10405TE + 5M124 4290F
AMIGA 500 NC
AMIGA 500 1M² Ram 2990F
AMIGA+ + 50 Disquettes 3290F
MON 9CT435 ST 1990F
MON 10335 Commodore 1090F

NEC DDD
Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix
3490F

Disquettes Konica
200F les 5 Boîtes/10
(3,5P DF DD)
Marque + Etiquettes)

LYNX II + Alimentation 790F	SEGA CD + 1 jeu 990F
S. FAMCOM + 1 jeu NC	MEGADRIVE + 1 jeu 1290F
NEC GT + 1 jeu 2490F	NEC GEO + 1 jeu 3490F

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce, offre valable pour tous Nec et Megadrive

MEGADRIVE
XROM 1000T MD
ARCTIC
BATTLE GOLFIER
BOYERDA BROTHEN
DANGEROUS DEED
DICK TRACY
FIRE MASTERS
FIRE SHARK
GAIN GROUND
GARDEN
GRANDPA X
HARD DRIVEN
HEAVY LIFT
I LOVE MONKEY MOUSE
JESUS IN THE FOOTBALL
JUNCTION
KIA GO K
MAKING OF TECTONIC
MEDA PAVEL
RISKY A HERO
STAY CHURCH
SUPER AIR WOLF
SUPER MONDO
SUPER MONDO CD FREE
SUPER SHARK
TIGER HILL
VIRTELLI
VOLIERE
WAGON FOREST
WAGON LAND
WORLD CUP SOCCER
ZEPH WIND

NEC PC ENGINE
34 CHAMION
ALICE IN WONDERLAND
ARMED FORCE
CLASH
CYBER CORBAT FORCE
DOOP ROCK
ETERNAL CITY
FALL SCORERS
FANTASY ZONE
GOLF BOY
HATERS
HUFFICANE
JAPANESE WARRIOR
KADASHI
KICK BALL
MAMMO FRO WRESTLING
METAL BODIES
OPERATION NINJA
OVERKILLS MAN 2
PC MO
POWER FLYER
POWERFUL GALLERY BOY
PROFESSIONAL BASEBALL FIVE
R.I. BOY
RACING SPORT
RACIST DEMONSTRATION
GRAND NINJAS
STANLEY ZONE
STANLEY ZONE
TITAN
TOM SAWYER BOY
TREETOP
TV SHOCK FOOTBALL
VIOLETS
VOLIERE SOLDIER
W. FENNELAULT

LOCATION JEUX
NEC & MEGADRIVE
50F le Week End
100F la Semaine

PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC20	1990F
LectExt double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
512K pour ST	390F
2 M ² pour STE	990F
1 M ² pour STE	1990F
Portfolio ATARI	1790F
Portfolio + Interface II	1990F
Scanner Golden Image	450F
Boite Rgt 40 Disquettes	40F
Boite Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1002S/1435	290F

Livraison en 48h
Paiement en 4 fois sans frais (sous réserve d'acceptation du doubleur par Cetelem/Sofinco).

CB Visa, Carte Aurore
Ctre Remboursement

Don à retourner rempli à ELECTRON 12 Pcs de la Porte de Champerret 75017 Paris

Nom _____ **Prénom** _____ **Adresse** _____ **Ville** _____ **CP** _____ **Tel** _____

Mode de règlement : Chèque Bancaire
CB : N° _____ **Date Validité :** _____ **Mandat :** _____ **Credit** _____

Designation _____ **Qte** _____ **Montant** _____

Signature _____ **Total Port.** _____ **Total Cetelem** _____ **Port Montant : 150F, Accréditation : 30 F**

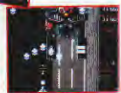
MASTER OF WEAPONS

Xenopus a fait un émulé de plus. Je sais que j'ai l'habitude de toujours comparer les jeux avec d'autres existant, mais pour les fans qui connaissent les hits par cœur, ça aide à situer le choc. Le jeu est vu de dessus, vous avez un laser dont le tir est au plus en plus large en fonction des bonus que vous attrapez et un curseur fixe qui vous indique l'endroit où vous allez larguer vos bombes. Si j'ai un conseil à vous donner, choisissez l'option tir automatique et laissez vos doigts sur les boutons de tir, vous pourrez ainsi vous concentrer sur le pilotage. La musique et les bruitages sont corrects, mais au niveau sonore, c'est beaucoup plus que correct. Les acrobies sont nets et sans bavures, d'une grande rapidité et d'une grande fluidité. Les décors viennent sans cesse et l'effet

de profondeur est très bien rendu. Il n'y a aucun ralentissement lorsque l'écran est rempli d'ennemis. Et quand je dis rempli, je ne suis pas loin de la vérité.



Ils arrivent de partout. J'ai oublié de vous dire qu'il y a deux sortes d'ennemis, ceux qui viennent par les airs et ceux qui surgissent du sol. Vos bombes sont bien sûr destinées aux ennemis terrestres. Un bon jeu qui ne sera peut-être un grand hit, mais qui vous fera quand même passer de bons moments.

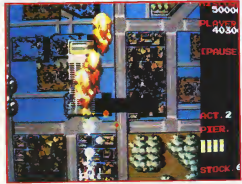


PHILIPPE QUERLEUX

83%

GRAPHISME	67%
SON	71%
ANIMATION	89%
JOUABILITÉ	84%

Shoot 'em up
Édité par Taito
Megadrive : disponible

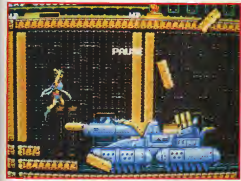
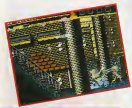


EL VIENTO

El Viento est enfin autre chose qu'un jeu de tir. Vous y dirigez une jeune fille (un peu comme Valé) armée d'un boomarang. Mais elle peut aussi lancer des boules de feu ou d'autres projectiles suivant les bonus de magie qu'elle possède.

Dès le début du jeu, vous savez que certaines personnes vous en veulent. Ces ennemis ressembleront à tous ces malfrats qui avancent au tempo de la prohibition. Certains sont armés de mitrailleurs, d'autres de pistolets (en fait, on dirait les personnages du jeu Batman). Mais ce ne sont pas les seuls ennemis, car un peu plus loin, ce sont des motards qui vous tombent dessus, puis des voitures remplies de vilains. Vous allez devoir grimper le long des murs des maisons en évitant les gens mal intentionnés qui vous jettent des pots de fleurs et autres projectiles. Remarquez, de

temps à autre, ils se rattrapent et vous lancent un bonus. Une fois que vous aurez réussi à braver le super ennemi, les choses vont se compliquer, car il s'agit d'un char blindé, et comme vous êtes dans une petite prison, vous n'avez pas beaucoup de places pour évier ses tirs. Enfin, en vous obtenant un peu, vous arriverez à bout de celui-ci. Le jeu est pourvu d'une bonne animation et de bons bruitages. De plus, ça change des éternels jeux de tir.



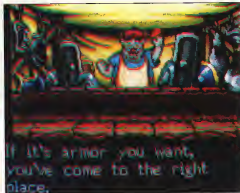
PHILIPPE QUERLEUX

86%

GRAPHISME	79%
SON	83%
ANIMATION	82%
JOUABILITÉ	89%

Jeu d'arcade
Édité par Wolfteam
Megadrive : disponible

SHINING AND THE DARKNESS



Ce jeu est sorti dans les meilleures boutiques il y a déjà quelque temps, mais malheureusement ne passais. Cela pouvait poser quelques problèmes quant à la compréhension de l'intrigue et du déroulement du jeu (qu'est-ce que je parle bien) (NDLR : que tu crois !).

Le voici maintenant en anglais, ce qui est quand même plus intéressant. Je vous rappelle que les jeux totalement en français se comptent sur les doigts d'un manchot. Il faut dire que nous sommes une crotte de foumi diabolique pour nos amis asiatiques (NDLR : tu éviteras de boire avant d'écrire les articles). Enfin, assez de déprime, nous sommes quand même les meilleurs.

Donc, il est enfin arrivé. L'histoire, grosso modo, c'est que vous, le héros, allez voler au secours d'une superbe princesse (l'en bave, non que de penser à la récompense qu'elle ne mangera pas de m'accorder si je la délivre), et par la même occasion retrouver votre père ayant semble-t-il lui aussi disparu.

Après une petite discussion avec le Roi et ses ministres, vous recevrez 200 brouzoufs et devrez vous rendre au village afin de vous armer. De retour au château, vous rencontrerez de nouveau le roi, et là vous tomberez sur le méchant qui ne manque pas de se moquer de vous. Vous avez maintenant accès aux donjons et ça va barder, non d'un petit bonhomme.

Le style du jeu peut s'apparenter à Dungeon Master pour les décors (en

moins j'ai toutefois). Les phases de combats sont tactiques, et un menu apparaît, vous permettant de choisir quel ennemi vous allez attaquer en premier, et avec quels moyens vous allez tenter de le détruire.

Au fait, pour Monsieur Je-Sais-Tout ayant été insister que je n'ai jamais joué à Phantasy Star 3, je suppose que ce charmant personnage va aussi penser que je n'ai pas non plus chargé la cartouche de Shining in the Darkness... Il se trouve que je m'aime pas traduire les docs des jeux, et que je préfère recommencer un peu...

Mais revenons au jeu. N'hésitez pas à vous rendre à l'auberge et à parler avec les gens que vous rencontrerez, car c'est là que vous trouverez peut-être ceux qui osent vous accompagner.

Passer aussi chez l'herboriste, pour vous procurer des herbes renaissantes et un "Flying Angel" vous permettant de sortir instantanément du donjon, car vous n'êtes pas vraiment balisés au début du jeu.

Dans les premières minutes l'action est un peu répétitive, et les monstres sont souvent les mêmes, mais aucun doute, plus vous avancerez et plus vous aurez de surprises.

Au niveau du graphisme, le jeu est correctement réalisé, comme je vous le disais, un peu moins joli que son inspirateur sur micro-ordinateurs, mais correct quand même. Les attaques sont ponctuées de petits cris rendant le jeu plus vivant.



De petits effets aussi, comme la musique que l'on entend dans le village, venant de l'auberge, et s'amplifiant lorsque l'on entre dans celle-ci.

Vous avez la possibilité de sauvegarder le jeu car la cartouche contient une pille. Il est même possible de jouer à plusieurs (pas en même temps) et chacun aura sa propre sauvegarde. Un bien grand jeu qui vousendra en haleine durant de nombreuses heures. Moi, je vais aller pleurer à Gené pour qu'on me le prête.

Philippe Querleux



Jeu de rôles
Édité par Sega
Megadrive - disponible

LYNX'S GAMES

TURBO SUB



Ça va vite, très vite, ça cartonne fort, très fort ! Turbo Sub vous place aux commandes d'un sous-marin bizarroïde, dont la mission consiste à éliminer toutes les créatures de cauchemar vivant au-dessus ou au-dessous du niveau de la mer.

Eh oui ! Les ennemis volent, mais aussi nagent, et se ruent à l'assaut de votre vaisseau, présumé insubmersible, par vagues successives. Le joystick sert à s'orienter et à viser, cependant que le logiciel vous conseille de faire surface ou de plonger. Des armes spéciales sont à votre disposition dans des grottes sous-marines ; pour les acheter, il faut récolter des gemmes qui flottent entre deux eaux, ce qui permet de se procurer des vies supplémentaires ou des engins de mort très efficaces.

En bref, Turbo Sub est un jeu à la

réalisation irréprochable, gérant sans problème la foule de sprites présents à l'écran, et sollicitant vos réflexes sans vous laisser de répit. De plus la jouabilité est parfaite, ce qui permet aux "maladroits" de s'éclater autant que les pros du shoot'em up. Un grand jeu !

TRISTAN LATHIERE

92%	GRAPHISME	82 %
	SON	80 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Édité par Atari
Lynx - disponible

VIKING



Il y a du bon et du mauvais dans les jeux d'arcade-aventure ; Viking Child se place dans la bonne catégorie et possède des graphismes adorables proches du "cute game".

Ce logiciel estucieux n'est pas bêtifiant pour autant et possède une réalisation d'une qualité indéniable.

Le but est simple : il s'agit de diriger un petit personnage venant de descendre de son drakkar et partant à l'aventure, à la façon du chevalier en armure de Ghouls & Goblins. Les ennemis rencontrés sont plus mignons et moins effrayants : champignons bondissants et autres "gantilles horreurs" sont au programme. Comme à l'ac-

CHILD

coutumée, les monstres défunts laissent derrière eux de précieuses pièces d'or, servant à acheter des objets magiques chez le traditionnel marchand. Bonne chance !

TRISTAN LATHIERE

81%	GRAPHISME	80 %
	SON	77 %
	ANIMATION	73 %
	JOUABILITE	83 %

Jeu d'arcade-aventure
Édité par Atari
Lynx - disponible

CHECKERED FLAG



Je vous le dis carrément : Checkered Flag, c'est LA course de F1 sur Lynx. On peut même y jouer à huit ! C'est tou, non ? Une rapidité et une fluidité comme ça, c'est tout bonnement hallucinant. De plus tout est paramétrable : le choix du circuit, le nombre de tours à effectuer, le nombre de concurrents gérés par la machine, etc.

La maniabilité est réellement excellente, et la diversité des traces permet de s'éclater pendant de longues heures, même quand on n'est pas un fan de ce type de jeu — ce qui, soit dit en passant, est mon cas. De plus, la difficulté est modulable (plus il y a d'adversaires et plus c'est coton, car ils ne

commettent aucune erreur), et l'on peut se payer l'intégrale des Grands Prix dans un championnat du monde à rebondissements ! Quand on joue seul c'est déjà très prenant, mais à plusieurs, cela doit tourner au délire... Un must, un vrai !

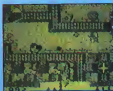
TRISTAN LATHIERE

92%	GRAPHISME	82 %
	SON	83 %
	ANIMATION	91 %
	JOUABILITE	80 %

Simulation de course automobile
Édité par Atari
Lynx - disponible

GAMEBOY'S GAMES

GAUNTLET 2



Gauntlet 2, célèbre jeu d'arcade d'Atari, permet pour un à quatre joueurs d'explorer des donjons aussi nombreux que dangereux, aux commandes de personnages issus de Donjons & Dragons. Elf, Magicien, Guerrier ou Walkyrie, votre but à chaque niveau est de trouver la sortie, après avoir ramassé le plus de trésors, potions, provisions et objets magiques. Tout l'inséret du jeu d'arcade original venait des donjons, particulièrement bien pensés, mais aussi du fait de pouvoir jouer à plusieurs. Mission réussie pour Mindscape, puis dans Gauntlet 2 sur Game-Boy, vous pouvez jouer à deux en même temps (par le cordon de link), et TOUS les niveaux du jeu d'arcade original se retrouvent dans cette conversion, au monstre près. Mi-shoot'em up mi-labyrinthe, Gauntlet 2 est un jeu très prenant dont l'originalité des ni-



veaux surprend régulièrement. Ajoutez à ceci de nombreux pièges, des téléporteurs, des salles secrètes, mais surtout un système de jeu vous permettant d'accéder aux niveaux de manière aléatoire, et vous comprendrez que Gauntlet 2 est un jeu dont vous n'êtes pas prêt de vous lasser. Enfin, l'utilisation de sons et de voix digitalisés rend encore plus étonnante cette adaptation. Bravo Mindscape !

STEPHANE LAVOISARD

91%	GRAPHISME	86 %
	SON	92 %
	ANIMATION	83 %
	JOUABILITE	89 %

Jeu d'arcade
Édité par Mindscape
Game-Boy - disponible

SUPER R. C. PRO-AM

Nintendo est à nouveau à l'origine d'un jeu particulièrement prenant sur Game-Boy, avec cette course de voitures téléguidées. Pour commencer, la vue adoptée change un peu des nombreuses courses vues de dessus ou de derrière la voiture. Ici, les programmeurs ont adopté une vue de trois quarts, particulièrement agréable. Vous pilotez votre voiture sur le circuit, et devez impérativement arriver dans les trois premiers afin d'être qualifié pour la course suivante. Trois adversaires, gérés, soit par l'ordinateur, soit par d'autres joueurs (il est possible de jouer jusqu'à quatre en utilisant l'adaptateur pour quatre joueurs) vont tenter de vous éliminer. Durant la course, vous pourrez collecter divers bonus. Chaque circuit comprend tout d'abord une lettre du mot Nintendo à ramasser. Si jamais vous réussissez à reconstituer le mot en entier, vous obtenez un modèle de voiture bien plus puissant. Ensuite, sur chaque circuit, vous pourrez ramasser de l'équipement plus performant. En fin de course, si vous n'êtes pas éliminé, ce nouvel équipement viendra améliorer vos caractéristiques (pneus, moteurs ou batteries). Mais le plus drôle reste qu'il est possible de ramasser des armes, ce qui permet de se débarrasser plus facilement des adversaires. Dans les premières courses, vous n'aurez pas d'armes, mais rapide-

ment vous trouverez des bombes qui, lorsque vous les larguez, explosent derrière vous avec la voiture adverse vous suivant. Enfin, après quelques courses, vous mettrez la main sur les terribles missiles qui font de terribles ravages. Vos caractéristiques agissent bien sûr sur la maniabilité de la voiture, mais il vous faudra être vigilant pour éviter les obstacles (flègues d'eau, d'huile, quilles), et bien prendre par contre les rampes accélératrices qui, bien utilisées, permettent de dépasser vos adversaires d'un seul coup. Très bien réalisé, très prenant, Super R.C. Pro-AM est une des meilleures courses de voitures disponibles sur Game-Boy. Si vous avez déjà un adaptateur pour jouer à quatre, il vous faut absolument cette cartouche. Ceux jouant tout seul y trouveront un peu moins d'amusement, mais s'éclateront quand même...

STEPHANE LAVOISARD

93%	GRAPHISME	73 %
	SON	72 %
	ANIMATION	87 %
	JOUABILITE	83 %

Course automobile
Édité par Nintendo
Game-Boy - disponible

BLADES OF STEEL

Une simulation de hockey sur Game-Boy, voilà quelque chose qui paraît bien difficile à faire. C'est pourtant ce que propose Ultra Games, et qui semble avoir bien réjoui Stéphane. Blades Of Steel permet à un ou deux joueurs de participer à de véritables matchs de hockey sur glace, et croyez-moi, il y a autant d'action sur Game-Boy que dans la réalité. Le terrain de jeu est vu de manière latérale, ce qui est satisfaisant au niveau de la jouabilité. Le terrain scrolle donc horizontalement, et fait environ quatre écrans de large. Les joueurs, comme le palet, se déplacent particulièrement rapidement, ce qui veut dire qu'il vous faudra quelque temps avant de vous y habituer. Durant vos premières parties, les joueurs partiront un peu de tous les côtés, mais à force, vous finirez par les diriger comme il faut. Lorsque vous êtes en possession du palet, vous pouvez, soit faire une passe, soit tirer. Chaque but amène une animation où l'on voit un zoom sur le palet entrant dans les cages de l'adversaire, une scène comme l'on aurait presque en voir à la télévision. Mais si Blades Of Steel est

une complète réussite, c'est aussi parce qu'il est très complet. Lorsque deux joueurs se disputent le palet, ils commencent par se pousser l'un l'autre. Si personne n'arrive à prendre l'avantage, on arrive alors à un véritable combat. Les deux joueurs prennent alors toute la hauteur de l'écran, et c'est parti pour un match de boxe très simpliste, certes, mais agréable à jouer. Enfin, en cas d'égalité, vous aurez droit aux tirs aux buts, qui sont très bien faits, puisqu'ils sont vus en 3D ! Ajoutons à cela la possibilité de s'entraîner aux diverses phases du jeu ou encore de faire un tournoi, et voilà pourquoi Blades Of Steel est LA simulation de sport à ne pas manquer sur Game-Boy.

STEPHANE LAVOISARD

90%	GRAPHISME	75 %
	SON	75 %
	ANIMATION	88 %
	JOUABILITE	90 %

Simulation de hockey
Édité par Ultra Games
Game-Boy - disponible

ARTHUR QUEST

Il est clair que certaines sociétés connaissent parfaitement la machine, et il est également clair que Capcom fait partie de celles-ci. Après avoir édité deux des meilleurs jeux Super Famicom, Final Fight et Area 88, Capcom récidive en nous proposant une adaptation du plus mythique des jeux de asins d'arcade, Ghoula & Ghost renommé Arthur Quest pour l'occasion. Pour ceux qui ne connaissent pas encore l'histoire de Arthur Quest, sachez que c'est d'une banalité sans nom, puisqu'il s'agit d'aller récupérer votre dulcinée enlevée par je ne sais quel être maléfique. Seulement voilà, avant de pouvoir la rejoindre, vous allez devoir affronter de multiples dangers, tous plus vicieux les uns que les autres.

Tout d'abord, vous évoluerez dans un décor sans cesse renouvelé, il est à noter que cette Super Famicom bénéficie de décors différents à ceux des versions Megadrive ou Supergrafx, peuplés d'individus tous hostiles à votre personne. Ainsi, avant de parvenir à la fin du premier niveau, vous aurez combattu des morts vivants, des loups aux dents et griffes acérées, des monstres lanceurs de boules de feu, des charots incandescentes, et même des lilles de mort... Mais en plus de tout cela, il vous faudra affronter les éléments, telle la mer déchaînée qui ne manquera pas de vous emporter dans ses flots, si vous ne prenez pas place sur un rocher de pierre, et encore une fois vous tirerez d'affaires face aux énormes coquillages aux perles mortelles. Si vous sortez vivant de tous ces pièges, vous gagnerez le droit d'affronter le monstre

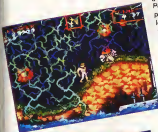


de fin de niveau, assez facile à éliminer au regard des épreuves précédentes, une espèce de grand vautour au cou extensible.

Pour ce dernier, il suffit de tirer en permanence, tout en prenant garde à ses coups de bec et aux petits monstres à sa gauche.

Pour se défendre, le héros dispose dès le début du jeu d'une arme en quatrè éliminée, une sorte de poignard qu'il lance sur les ennemis. Par la suite, il pourra en charger pour obtenir une dague plus longue, un double tir, un jet de flammes. Ces armes se trouvent, soit dans les cruches qui portent certains ennemis, soit dans les coffres appartenant ici ou là à l'écran.

Attention, ces coffres peuvent également renfermer autre chose, comme ce sorcier qui n'hésite pas à transformer notre personnage en un animal ridicule (un canard ou autre) s'il n'est pas débout avant. Enfin, ces mêmes coffres peuvent aussi cacher des armures, le premier étant de couleur verte et la seconde bleue, octroyant certains avantages au joueur. Avec la première, la puissance de son tir est décuplée et surtout guidée vers les ennemis.



Avec la seconde, il garde les mêmes caractéristiques plus une arme secrète dévastatrice. Pour l'utiliser, il suffit d'appuyer sur la touche de tir, jusqu'à ce que les barres d'énergie se trouvent en haut de l'écran soient au maximum. Les effets sont multiples et fonctionnent de l'arme de départ (flammes, poignard, épée...).

La réalisation d'Arthur Quest est absolument fantastique, avec une qualité graphique inégalée, des bruitages et musiques remarquables. C'est bien simple, cette version est équivalente, voire supérieure dans ces domaines, à la version Supergrafx, référence en la matière. Seule l'animation et la vitesse de jeu, parfaite la plupart du temps, souffrent de légers ralentissements ponctuels, lorsque de nombreux sprites sont présents à l'écran, défaut inconstant sur la console Nec. Mais il s'agit d'une malheureuse goutte d'eau dans un océan de bonheur !

Attention, le jeu est tout de même assez difficile, même dans le mode le plus simple. Il s'agit d'apprendre les pièges pour les éviter la partie suivante. A posséder !

FRANK LADOIRE

92%	GRAPHISME	92 %
	SON	83 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	81 %

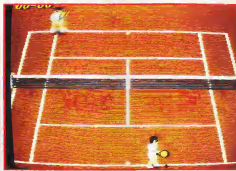
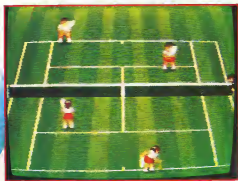
Jeu d'arcade / action
Edité par Capcom
Super Famicom - disponible

SUPER TENNIS



maître. Au niveau des options proprement dites, le jeu est très classique, avec le choix des matchs en simple, en double, de surface... Le programme propose même un circuit mondial plus étalé qu'à l'accoutumée, avec des inscriptions dans le tournoi de Tokyo ou de Hong Kong par exemple. Bien sûr, ensuite tous vos résultats seront sauvegardés et vous pourrez ainsi visualiser votre progression dans le classement mondial. Le jeu est assez simple à prendre en main, et après tâtonnements sur le joy-stick vous aurez vite fait de réaliser tous les coups de tennis. En effet, Super Tennis permet au joueur d'effectuer un coup lifté ou à plat en fonction du placement, en appuyant sur le bouton A, un coup chopé ou gratté en appuyant sur le bouton A, un coup très court avec un amorti avec le bouton Y, et un lob avec le bouton X.

Toutefois, au niveau des options proprement dites, le jeu est très classique, avec le choix des matchs en simple, en double, de surface... Le programme propose même un circuit mondial plus étalé qu'à l'accoutumée, avec des inscriptions dans le tournoi de Tokyo ou de Hong Kong par exemple. Bien sûr, ensuite tous vos résultats seront sauvegardés et vous pourrez ainsi visualiser votre progression dans le classement mondial. Le jeu est assez simple à prendre en main, et après tâtonnements sur le joy-stick vous aurez vite fait de réaliser tous les coups de tennis. En effet, Super Tennis permet au joueur d'effectuer un coup lifté ou à plat en fonction du placement, en appuyant sur le bouton A, un coup chopé ou gratté en appuyant sur le bouton A, un coup très court avec un amorti avec le bouton Y, et un lob avec le bouton X.



De quoi satisfaire les plus exigeants ! De même, lors des engagements, il est possible de combiner pour servir comme désiré. Lors des échanges, le jeu est centré sur le terrain comme à la télévision, accentuant le réalisme, mais la vision change dès que l'un des joueurs est déporté dans un coin par exemple, la caméra suivant ledit joueur. Encore une fois le réalisme est parfait, avec une gestion du terrain à la manière de Piklweigs, c'est-à-dire en gérant une image binaire (un dessin). En plus de cela, les brailages sont exécutés avec un bruit de trappe de balle digitale du plus bel effet. De même, le score est annoncé à

l'aide d'une voix digitale lors de chaque point, et le public réagit en fonction des échanges. Pour être tout à fait complet, sachez que les fautes de filet, et de longueur comme de largeur, sont également annoncées. Seules les fautes de pied manquant à l'appel. Le maniement du joueur est assez aisé, pour peu que vous suiviez attentivement la trajectoire de la balle. Gardez bien à l'esprit la volon-

te de courir sur toutes les balles ; on ne sait jamais, votre joueur pourrait, dans un ultime effort, effectuer un plongeon à la manière d'un gardien de but de football, et réaliser le point du match. A noter que les mouvements des joueurs sont très détaillés et les animations splendides (la smash est crié de vérité). A posséder !

FRANK LADOIRE

90%	GRAPHISME	84%
	SON	90%
	ANIMATION	91%
	JOUABILITÉ	88%

Simulation de tennis
Édité par Tonkin House
Super Famicom : disponible

GAME'S

Le plus grand
choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 31 55 14 21

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 31 55 15 10 71

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 31 57 13 13

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 72 43 77 31

CAGNES-SUR-MER

17 Boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 32 55 21



JERRY BOY



Jerry Boy, c'est le premier logiciel écrit par Epic, division de la branche musicale du Sony. Pour une première, la société Epic n'a pas pris trop de risques et nous propose donc un jeu de tableaux dans le plus pur style qui soit. L'histoire est toujours la même, opposant les gentils aux méchants, reste maintenant à voir sous quelle forme le jeu est traité. Cette fois-ci, le joueur incarne une goutte d'eau aux propriétés assez spéciales, et le but est de défrayer un à un les créatures se trouvant en fin de niveau.

Notre personnage possède donc, en plus des caractéristiques propres aux gouttes d'eau, certaines possibilités très utiles pour se sortir de situations apparemment bloquées. Le jeu se déroule principalement de manière classique, à la Mario Bros, avec de temps à autre quelques actions à effectuer dans un ordre précis pour progresser. Disposant de trois cœurs représentant la vie de notre goutte d'eau, il s'agit de les pré-

server ou de les régénérer, tout en combattant les nombreux ennemis peuplant chaque niveau. Pour se défendre, notre personnage possède plusieurs « outils » : tout d'abord, ramasser des boules de couleur rouges et les lancer contre les adversaires, ou bien contourner le danger et sauter sur ses ennemis par exemple. Positionnée sur le côté de l'écran, elle ne craint rien ni personne. Si toutefois il lui arrivait de se faire toucher, un bonus sous forme de trousse de secours médical se trouve cachée dans pratiquement tous les niveaux. Enfin, pour franchir certains obstacles, et tel Spiderman, notre



goutte d'eau est capable, en plus d'effectuer un double saut, de s'agripper au mur et de s'y déplacer, même si ce dernier est à la verticale. Hormis cela, le jeu est très classique avec de bonnes idées, et il reste très plaisant. En revanche, la réalisation laisse franchement à désirer avec peu de couleurs, des graphismes moyens et des bruitages du même tonneau. Ce qui passe sans problème avec Super Mario Land apparaît ici comme un lourd handicap. À réserver aux plus jeunes ou pour tuer le temps !

FRANK LADOIRE

80%	GRAPHISME	69%
	SON	76%
	ANIMATION	72%
	JOUABILITE	84%

Jeu d'arcade/action
Édité par Epic
Super Famicom : disponible

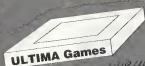


ULTIMA games

C'est déjà Noël !

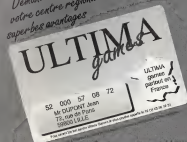


Ultima Games, c'est 11 agences en France où tu trouveras tes consoles et tes jeux préférés !



Pour recevoir la cassette VHS Ultima Games (présentation des consoles et des jeux) contactez ton Centre Ultima Games Régional ou le département VPC au 16 (1) 43 38 96 31.

Demandez votre carte Ultima Games dans votre centre régional elle vous offrira de superbes avantages





SENGOKU



Il y a quatre cents ans, un guerrier ayant la volonté de conquérir le monde terrassa des villes et des villages entiers pour assouvir ses désirs de puissance et de grandeur. Mais deux samouraïs plus courageux que les autres réussirent à l'arrêter. Malheureusement, juste avant de mourir, le guerrier précéda une vengeance d'une violence sans nom, avec son retour prévu quatre siècles plus tard. Les années se sont écoulées et la prédiction se réalise. C'est maintenant à vous (le jeu peut se jouer à deux) de prendre en main les destins de votre peuple et d'affronter ce guerrier et ses sbires. Le jeu ressemble assez dans son principe, pour les connaisseurs, à Ninja Warriors sur cette même machine, avec une action en 2D de gauche à droite. Mais Sengoku bénéficie d'options bien plus nombreuses et de plusieurs phases d'actions enchaînées

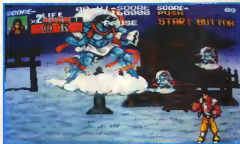
assez différentes. Le joueur sera sans cesse amené à combattre dans deux mondes, le sien et celui du guerrier. Naturellement, les ennemis affrontés seront donc différents, même s'ils sont tous tirés de l'histoire ou des divinités japonaises. Pour se défendre, notre homme possède, au début en tout cas, uniquement de sa science des arts martiaux. Par la suite, et en tuant des ennemis, il pourra récolter divers bonus lui octroyant diverses armes ou caractéristiques. Le plus intéressant des bonus se présentent sous la forme d'une boule de couleur bleue claire ; une fois ramassée, elle autorise au joueur le maniement simultané de deux sabres dévastateurs. A noter que ces bonus ne sont pas cumulables. Autre particularité du jeu, lors d'un combat victorieux dans le mode du guerrier, le vaincu mettra ses pouvoirs au service du héros. Ainsi, lors de combats plus délicats, il pourra faire appel à sa ma-



gie à tout moment (ses pouvoirs sont limités dans leur temps d'utilisation). Voilà pour l'action ! Sachez pour être précis, que la réflexion est souvent en accord avec des graphismes supérieurs (comme d'habitude), une animation encore plus détaillée qu'à l'ordinaire (il faut voir les mouvements du personnage armé de ses sabres), et un environnement musical vraiment génial, avec

une sonorité japonaise et surtout des voix chantées digitalisées en fond.

Fantastique ! Autre bon point, l'option "continu" est limitée et le jeu compte six niveaux.



FANK LADOIRE

91%	GRAPHISME	91 %
	SON	94 %
	ANIMATION	90 %
	JOUABILITE	88 %

Jeu d'arcade
Edité par SNK
Neo - Geo : disponible

GHOST PILOT

Deuxième shoot'em up du mois sur la Neo-Geo, Ghost Pilot plonge le joueur en pleine Seconde Guerre mondiale, pour ce qui est du matériel utilisé en tout cas.

L'histoire nous raconte que les nazis viennent de mettre au point des attaques aériennes et terrestres simultanées, qui devaient mettre à genoux les alliés. Mais heureusement, un espoir subsiste avec les deux pilotes les plus fiers de l'aviation occidentale, Tom Phillips et Charlie Stingley. Engagés dans un combat sans merci contre l'ennemi, ces deux pilotes (si vous jouez à deux) à bord d'hydravions hypersophistiques doivent tout détruire sur leur passage.

Au niveau de l'action, Ghost Pilot est d'un classicisme rare, avec des hordes d'appareils ennemis apparaissant à l'écran, des avions bons, des tanks, des chars, des bateaux... Au niveau des armes, peu de nouveautés également, avec la possibilité d'avoir un tir plus mou, des bombes, des missiles... et une superarme d'exception tout ce qui se trouve à l'écran à réserver pour l'appareil de fin de niveau plus résistant et co-

meux que les autres). Autre élément à collectionner hormis les bonus, les étoiles laissent par les tanks adverses, elles permettent d'engranger de nombreux points.

Sur le plan de la réalisation, Ghost Pilot est bien dans la lignée des réalisations Neo-Geo, avec une qualité technique inégale, tout sur le plan des graphismes que de la bande sonore. Même remarque pour l'animation des différents

Au final, un jeu techniquement splendide, dont le principal défaut, même s'il plait aux amateurs, est d'être un peu trop classique.

●



FRANK LADOIRE

84%	GRAPHISME	91%
	SON	88%
	ANIMATION	92%
	JOUABILITÉ	89%

Jeu d'arcade.
Édité par SNK
Neo-Geo : disponible

KING OF THE MONSTERS

En l'an 1986, après que la pollution ait dépassé la cote d'infirmité et que la couche d'ozone ait pratiquement disparu, de graves mutations génétiques sont apparues, essentiellement sous la forme de monstres géants, sortis de marais puants ou d'océans maudits. La seule chance de l'humanité est donc de choisir un champion, victime également d'une mutation, capable de terrasser tous les autres monstres, et de libérer ainsi la Terre.

Une fois le choix du joueur terminé, la partie commence. Vous l'aurez compris en regardant les photos illustrant cet article, King Of The Monsters n'est autre qu'un remake de Rampage, jeu sorti en bonne d'arcade il y a quelques années. Malgré son air de déjà vu, King Of The Monsters tient tout de même votre attention, notamment sur le plan de la réalisation avec des graphismes splendides, une bande son superbe, une



direction. Autre point important, il est possible de gagner des bonus sous la forme de boues oranges marquées d'un "P".

d'énergie à zéro) et l'immobilise pendant trois secondes. Alors, êtes-vous prêt pour le plus dévastateur des matchs de catch ?

Avec dix de ces bonus, le joueur gagne un niveau (deux si maximum). Tout devient plus fort et plus résistant. En ce qui concerne les différentes constructions au milieu desquelles vous évoluez, il est conseillé de les détruire au maximum, cela vous donnera des points. Enfin, sachez que l'aire de combat est délimitée par un champ électrique, qui ne manquera pas d'entamer votre énergie lors de chaque contact.

Demière précision, pour gagner (les "continus" sont limités), il faut avoir "usé" complètement votre adversaire (sans

FRANK LADOIRE

82%	GRAPHISME	89%
	SON	87%
	ANIMATION	90%
	JOUABILITÉ	88%

Jeu d'arcade.
Édité par SNK
Neo-Geo : disponible

BLUE'S JOURNEY

Il est dit que chaque console se doit de posséder son personnage fétiche, et tout comme Sega et Nintendo, la société SNK a œuvré dans ce sens avec le merveilleux logotip Blue's Journey.

Il s'agit d'un jeu de plates-formes très similaire à Mario Bros ou Sonic dans lequel le joueur est investi d'une mission écologique. En effet, le pays de Blue (c'est le nom du héros) vivait dans la joie et la prospérité, jusqu'au moment où un peuple ennemi de ses instincts vint l'envahir et polluer toute la région.

Votre rôle consiste donc à partir en guerre contre lesdits envahisseurs tout en essayant de rejoindre une très jolie princesse, éternel incontournable de ce type de jeu. La partie commence donc avec, des dizaines milliers, des adversaires plus qu'hostiles, dont la seule idée est de vous rattraper. Pour se défendre, hormis la fuite, Blue est capable d'assommer

ses ennemis avec une feuille d'arbre (ou autre chose par le suite), de les attraper et de les charger au-dessus de sa tête pour ensuite les envoyer contre d'autres adversaires. Cette technique étant bien sûr la plus efficace pour survivre. Autre particularité de notre personnage, en appuyant sur le bouton C du joystick, la taille de Blue varie pour devenir plus petit, et ainsi accéder à certaines salles ou bonus cachés.

Au niveau des bonus, ils sont de plusieurs sortes, avec la possibilité de changer d'ennemi, de devenir plus grand et invincible pendant quelques secondes...

Mais le plus important, c'est de ramasser le maximum de fleurs, ces dernières servant de monnaie d'échange contre certains pouvoirs (énergie, grands sauts...), que le joueur peut sculpter dans les boutiques parsemant son chemin. De même, il est possible de discuter avec divers interlocuteurs comme un vieil homme, ou



bien encore un guerrier. Le premier vous proposera la location de sa barque pour traverser la rivière par exemple. Bonné d'astuces, le jeu se veut avant tout très jouable, avec une grande liberté d'action laissée au personnage. Ainsi, à la manière de Sonic, Blue est capable de se déplacer aussi bien sur terre que dans l'eau. Bien évidemment, ses possibilités sont alors restreintes ou du moins différentes, avec une maniabilité moindres. D'une réalisation parfaite Blue's Journey s'affirme comme le meilleur produit disponible sur la Neo-Geo.



FRANK LADOIRE

92%	GRAPHISME	96 %
	SON	97 %
	ANIMATION	92 %
	JOUABILITE	87 %

Jeu d'arcade
Édité par SNK
Neo-Geo : disponible

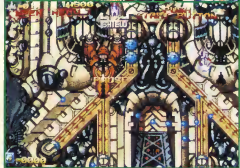
ALPHA MISSION II



N'ayant pas eu le chance du joueur au premier du nom, je ne pourrais pas faire de comparaison avec ce dernier, mais en tout cas une chose est sûre, Alpha Mission II est un shoot'em up parmi les plus grands.

L'héroïne est complètement bateau, et comme d'habitude sert de prétexte à de longues minutes de défilé. En fait, il s'agit de repasser au clavier de ans après avoir repoussé une première tentative d'invasion de la part des extraterrestres. Mais cette fois-ci, le combat risque d'être plus rude, car ces aliens ont mis à profit cette période pour développer de nouvelles armes encore plus dévastatrices. Le jeu ne se contente pas de proposer une action pure et dure au joueur, mais il inclut également bon nombre d'options utili-

sables. En plus des classiques ennemis à détruire et des bonus à récolter, le joueur doit ramasser le maximum de lettres "Q", toutes synchronisées de droite avec lesquels il pourra, une fois le niveau terminé, acheter plusieurs types d'armes et d'armures. Après, en cours de jeu et suivant les situations, il est possible, via le bouton C du joystick, de faire appel à ces armes utilisables pendant quelques secondes. Au niveau des bonus c'est assez classique, avec pour commencer un



double, triple ou quadruple tir, des missiles, ou bien encore une vitesse de déplacement plus importante.

En ce qui concerne l'action proprement dite c'est très intense, avec un nombre incroyable d'ennemis à éliminer avant d'affronter le classique monstre de fin de niveau.

Côté réalisation, le qualité est bien sûr digne des jeux d'arcade (et pour cause, ce sont les mêmes jeux qui sont proposés dans les salles) avec d'excellents graphismes et une bande sonore splendide. Côté animation, rien à redire avec une gestion impeccable de tous les sprites présents à l'écran. De plus, il semble que les remarques avancées au niveau des "continues" en nombre illimité aient porté leurs fruits, puisque Alpha Mission II compte trois "continues", pas un de plus. Voilà qui, ajouté à la possibilité de jouer à deux simultanément, contribue largement à l'intérêt du jeu. Un des meilleurs sur le Neo-Geo !

FRANK LAOIRE

90%	GRAPHISME	92 %
	SON	93 %
	ANIMATION	93 %
	JOUABILITÉ	81 %

Jeu d'arcade
Édité par SNK
Neo-Geo - disponible

Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Gai Bercy 2
accès pédestre
porte de Bercy
direction
Charanton - le Pont
Tel 49 77 82 80

fnac

EXCLUS

LES HITS

TURRICAN (ACCOLADE)

Cette version Megadrive réjouit tous les fans d'action. Le jeu est totalement fidèle à la version Amiga, si ce n'est au niveau des graphismes légèrement en deçà. À part cela, il s'agit toujours de mener votre héros à travers un monde brisé comptant des centaines de tableaux et d'affronter une multitude d'ennemis. Classez-vous mais échouez !

STARLIGHT (ELECTRONIC ARTS)

Encore une adaptation d'un jeu sur micros. Celui-ci est disponible sur PC depuis pas mal de temps et la deuxième partie vient de sortir sur Amiga. Le jeu n'est pas aussi épique Millennium 2, qui fit fureur sur Amigaworld. Vous devez explorer des planètes afin de trouver des minéraux qui ne se trouvent pas sur votre planète. De mieux sur votre planète, vous pourriez vendre les minéraux ainsi trouvés pour gagner de l'argent. Mais ce n'est pas tout, car vous pourrez aussi vendre des objets trouvés lors de vos voyages et même des ET si vous parvenez à les capturer. Un jeu très prenant qui risque de vous passionner longtemps car si l'on en croit la pub, il y a 800 planètes, 270 systèmes solaires et aussi des combats aériens. De beaux jours en perspective donc !

LES BOFS

DARK CASTLE (ELECTRONIC ARTS)

« Vois-voilà » un jeu qu'il n'est pas vraiment nouveau, et pour les amateurs de jeux les plus âgés, qui ont vu plus d'un coiffeur passer, entre leurs mains, des perles, pour manier le bâton de bois et leur peuce ou leur index (il doit dépendre du genre de bâton de bois qu'ils emploient) tirés au millésime de seconde, et qui ça bouillonnait à l'approche des ennemis et les dévies rudimentaires par l'activation. Mais je m'égare (NDLR) « oul, comple-

ment ! ». Dark Castle est l'un des premiers jeux apparus sur Mac, et adaptés sur Amiga. Le vrai adapté maintenant, après six ou sept ans sur megadrive. Il n'a pas pris une ride, et il est toujours aussi difficile. Vous êtes un chevalier qui doit chasser le « chevilleur noir » (NDLR) attention aux redites ! Mais avant de le trouver, vous saurez des tas d'ennemis à tuer. Il n'est pas évident de laisser le personnage et ce monde du doigt, mais avec l'habitude...

SCRAPYARD DOG (ATARI)

Hou, comme c'est vilain ! Une bande d'horribles tortionnaires a kidnappé votre malheureux chien. Vous n'avez que votre courage et le subalterne babil pour voler à son secours au mépris du danger. C'estignon et bien réaliste, quoiqu'un peu simpliste. Mais enfin, tant qu'on s'amuse...

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE (ATARI)

L'adaptation sur Lynx ne veut pas la version Game Boy, l'histoire dans le dossier numéro 1 s'agit d'un jeu d'exploration vu du dessus, dans lequel vous dirigez un des deux adolescents « chrononauts » (ou les deux si vous jouez à deux), et parlez en quité de notes de musique dans un monde dangereux. Chaque phrase de jeu correspond à une réponse déterminée. Les graphismes sont assez bonnes, et l'histoire s'écoule rapidement ; peut mieux faire.

SPACE GOMOLA (UP)

Il y a des jeux qui sortent, et il y a des gens comme moi qui s'adonnent à jouer longtemps, longtemps... Car j'ai pour principe de me dire que, si des programmeurs se sont attelés à la tâche, c'est sûrement qu'il y a un intérêt. Là, après une bonne heure et à jouer, je n'ai trouvé aucune sorte d'intérêt. Je ne sais pas que je me suis quand même ennuyé, mais le jeu est tellement lent, et les graphismes tellement quelconques, que si vous délaissiez de l'acheter. (Moi, je me suis ennuyé, mais vu que le jeu ne m'a pas coûté cher, je peux y trouver un léger intérêt.) L'idée de diriger un vaisseau qui grossit lorsqu'il avale un

bonus, et le système de tir supplémentaire (un curseur que vous dirigez dans tout l'écran), sont une bonne idée, mais si le jeu est rendu trop cher, ne l'achetez pas. Je pense que Space Gomola va rester longtemps dans l'armoire de la rédaction.

LES GLOCKS

HARD DRIVEN (ATARI)

La Lynx a déjà fait ses preuves dans le domaine de la 3D : Hard Driven est malgré cela haché et particulièrement jouable. C'est dommage ! On attendait beaucoup mieux, et l'on reste sur sa faim.

ROADRASH (ELECTRONIC ARTS)

Encore déception que ce jeu de moto ! Combattre les autres concurrents à coups de poing et de pied était une bonne idée, malheureusement la réalisation du jeu pêche trop pour le rendre intéressant. En effet, le scrolling de la piste est nettement moins bon que celui de Super Highway sur Amiga. C'est dommage ! On attendait beaucoup mieux, et l'on reste sur sa faim.

GALAXY FORCE II (CSG)

Galaxy Force II est un jeu de tir en 3D. Vous dirigez un vaisseau muni d'un bouclier, d'un laser qui tire tout seul, et d'un système de tir avec verrouillage. Le système de jeu ressemble au premier jeu vendu avec le SupergraphX (Battle Ace), sauf qu'il y a les graphismes en 3D sur la console. C'est en fait une affirmation de déception et de colère réciproques. Les ennemis arrivent assez rapidement, et dès que vous les avez vus, vous tirez et ils sont détruits. Une fois que vous êtes sorti du couloir, vous arrivez face au super ennemi. Vous le détruisez, et c'est reparti pour un tour. Un nouveau jeu sans grand intérêt. Garder votre argent pour Starlight ou un autre hit dans le genre.

COREGRAFX

Après quelques mois relativement pauvres en nouveautés consoles, l'actualité reprend ses droits, avec Raiden de chez Hudson, dont la date de sortie est prévue pour le



22 novembre au Japon (j'en profite pour vous signaler que toutes les dates de sorties indiquées dans la rubrique Nippon News concernent nos amis les Japonais, la disponibilité en France variant de quelques jours). Le jeu est assez proche de l'arcade et donc assez semblable à la version Megadrive.

Star Parodier est un autre jeu de



tir, toujours en provenance de chez Hudson, il sera disponible sur CD-Rom. Toujours dans le même genre et sur le même support, Gate Of Thunder est annoncé mais sans



date précise. De la même société est attendu Ninja Seikenden, un jeu de tableaux à scrolling horizontal. Il s'agit en fait de l'adaptation



plus ou moins fidèle de Shadow Warriors, célèbre jeu de combat. De chez Namco est prévu pour le 27 décembre Dragon Seiber, la suite de



Dragon Spirit. Il a subi de nettes améliorations, au niveau des gra-



phismes notamment. Dans la catégorie des simulations de courses automobiles, Namco prépare également World Circuit pour le 18 octobre. Troisième du nom, Shibubimen 3 est sans aucun doute le jeu absolu de la sagesse, avec des graphismes splendides et de nouvelles options. Le joueur peut, par exemple, utiliser certains vaisseaux de formes classiques ou animales, pour progresser dans le jeu. Édité par Nihon Computer System, il sera disponible sur CD-Rom. En ce qui concerne Devil Hunter sur CD-Rom également, bien connu des possesseurs de Megadrive, la disponibilité n'est pas annoncée.

Déjà présente dans cette même rubrique, Space Fantasy Zone de Nec Avenue sur CD-Rom est mainte-



nant annoncé pour le mois de novembre sans plus de précision. Je vous rappelle qu'il s'agit d'un jeu de tir à la Space Harrier avec le héros vu de dos. En revanche, pour Hell Fire, aucune date n'est disponible. Item profite des capacités de stockage immense du CD-Rom, pour rééditer une version de R-Typs intégrant le contenu des deux cartouches déjà existantes. Sinon, et excepté l'aspect sonore, le jeu reste strictement identique aux versions cartouches.

Taito annonce Mizbuck, un classique jeu de tableaux à la réalisation typiquement japonaise.

Effere & Illoria de chez Gain Brain



est prévu sur CD-Rom pour fin novembre. Il s'agit d'un jeu de rôles à la réalisation splendide, avec des graphismes somptueux et une atter-



rence de phases en 3D et en 2D, il sera possible de sauvegarder ses parties. Dans le domaine sportif,



Nasat prépare Dodgeball Soccer sur CD-Rom. Il peut se jouer jusqu'à quatre simultanément et les émi-



ions des participants ont bénéficié d'un gros effort. De son côté Corryon, un jeu de tir prévu pour novembre est bien avancé. Il possède aussi la particularité d'offrir une sauvegarde. Toujours de chez Nasat est prévue une simulation de sumo, dénommée tout simplement Sumo. Attendez pour voir Fighting Run de chez Nihon Bubsens, un jeu de combat vu d'en haut, ne dispose pas de date précise de sortie. Les titres suivants ne bénéficient pas de dates de sorties et, le plus souvent, d'aucune photo. Nous vous les livrons tout de même avant de vous en parler plus longuement par la suite. Intech travaille à Algebras, The Pro-Baseball



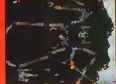
Il et Hunter, et I.G.S à IQ Panic, un jeu de quiz. Coconut Japan prépare Verystisk et Pechinko II, Pack in



Video plénie sur Chris, et Media Office développe Silent Mobius. Monster Pro Wrestling est annoncé chez ASK. Sorcerian chez Victor, Reizamber III (oh oui, déjà !) chez Delta Duet, et Saber Dog chez Tokin House. Enfin, Magical Chess chez Palsoft est également annoncé, tout comme Z Gundam et Browning, le second sur CD-Rom, de chez Nihon Telenet, alors que Time Cruise II (suite de Devil's Crush) est prévu pour le 9 novembre.

MEGADRIVE

Le Mega CD suscite beaucoup d'intérêt chez les éditeurs japonais, et nombreux sont les logiciels annoncés sur ce support. Pour le début de l'année 92, Wolfteam prépare un shoot'em up du nom de Sol Faced



semblant assez classique quant à son principe, scrolling horizontal... Reste à juger sur pièces. Leur second titre sur Mega CD se nomme Aneat Evance. Il s'agit d'un jeu de tableaux prévu pour décembre.



De son côté, Palsoft est en train de développer Ended Line pour le mois de novembre. Le jeu ressemble fortement dans sa conception à Elemental Masters, reste à voir s'il sera aussi réussi techniquement, ce qui semble être le cas au niveau des graphismes.



Treco, quant à elle, développe Fighting Mustang pour le mois de décembre. Il s'agit toujours d'un jeu de tableaux aux graphismes somptueux. La société Taïto annonce pour le 25 octobre Kabuki, un anime



jeu de tableaux aux sprites imposants. Ensuite pour le 15 novembre est attendu Renack, un jeu de



combat de rue réalisé en fausse 3D. IGS annonce Dhiana pour le mois de décembre, jeu dans lequel le joueur incarne une héroïne intrépide. Twinkle Tale n'est autre qu'un jeu



d'action vu d'en haut, encore une fois à la manière d'Elemental Masters, dans lequel le joueur dispose d'un nombre d'armes différentes impressionnant. Edité par la société Was, aucune date n'est annoncée.

Nihon Telenet développe actuellement SD Vain sur Megadrive (plus



de détails le mois prochain), alors que Micronet travaille sur Heavy Nova devant sortir sur Mega CD au



mois de décembre. Enfin, la société Plan réalise actuellement Slap Fight, un jeu de tir vu d'en haut, et Sundenco plénie sur l'adaptation de Space Fantasy Zone, autre jeu de tir, pour le mois de décembre. En Europe, Electronic Arts développe un simulateur de vol dénommé F32 comptant des dizaines de missions. Il est entièrement réalisé en 3D vectorielle. Pour être totalement précis, sachez que Tecmo annonce un jeu de football du nom de Tecmo World Cup 92, Kaneki travaille sur



Super Girls Panic prévu sur Mega CD, ainsi que Compile à propos d'Alasite toujours sur Mega CD. De son côté, Sega annonce Super Simobi II, Pro Baseball 92 et Donald Duck pour la fin de l'année et le premier trimestre de l'année prochaine.

GAMEGEAR

Chez Sega, pour le 25 octobre, est prévu Monster World III à la réali-



sation superbe : splendides graphismes et grand intérêt de jeu. Au mois de décembre, c'est Space Harrier qui devrait revivre tous les fans de l'action pure et dure. Je vous



rappelle qu'il est en 3D bitmap et propose au joueur un combat sans répit contre de multiples monstres. Pour le 11 octobre très exactement est prévu Ninja Gaiden, déjà sorti



sur sa concurrente directe, la Lynx. En fait, il s'agit de l'adaptation de Shadow Warriors. Concernant les simulations de golf et en attendant World Class Leader Board, vous devrez pouvoir jouer à Put'n Putter, ainsi qu'avec l'un des plus an-



ciens mais aussi des plus célèbres jeux de salles d'arcade remis au goût du jour, Galaga '91, édité par Namco. Enfin, chez Compile, en prévision pour le 29 novembre, GG Aleste, adaptation d'un jeu de tir très connu sur Megadrive.

SUPER FAMICOM

Pour le 25 octobre est prévu EDF, un shoot'em up de chez Jaleco. An-



nonce Zelda III pour le 31 novembre. Il s'agit d'un jeu de rôles vu



vo-té à concurrencer le superbe Area 88 de Capcom, réponse dans un prochain numéro. Dans le même genre, d'une réalisation fantastique, Thunder Spirit de chez EM est an-



noncé Zelda III pour le 31 novembre. Il s'agit d'un jeu de rôles vu

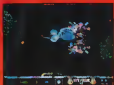


d'avion déjà très célèbre sur Nae. Comme toutes les autres consoles, le Super Famicom a droit à sa version d'Aleste réalisée par Tokai.



C'est un shoot'em up prévu pour le mois de mars '92. De la même société est également prévu Ralden, pour le mois de novembre.

Sim Earth est programmé par la société Imaginer (éditeur de Pro Soccer) et devrait voir le jour l'année



prochaine. Le jeu, par rapport aux versions micros, devrait inclure des séquences animées. Dans le domaine du sport est attendu Super Fire Pro Wrestling. Ça



sort en novembre, édité par Human. Le second jeu prévu pour décembre n'est autre que Super Formation



Soccer, simulation de football déjà disponible sur CoreGrafx. De son côté Video System programme actuellement F1 Grand Prix.



une course de F1 vue d'en haut. Le jeu devait sortir en décembre. À noter la possibilité de sauvegarder sa partie. Dans la même catégorie est annoncé Top Racer de chez Namco,



en fait l'adaptation de Turbo Lotus sur console. Capcom continue sur sa lancée avec un nouveau titre devant faire du bruit lors de sa sortie, Magic Sword, adaptation de l'un de



leurs jeux d'arcade à la réalisation superbe. Joe & Mac, adaptation du jeu d'arcade du même nom prévue pour le mois d'octobre, est réalisée par Data East. Il est dit que le Super Famicom



comptera un jeu de flipper permis sa logithèque très bientôt, puisque la société Namco développe actuellement Namco Super Pinball. Pas de doute de sortie. Enfin, la société Seta annonce un autre jeu de F1 du nom de F1 Exhaust Heat pour le mois d'octobre. En fait il s'agit de F-Zero avec de vraies voitures de courses.



COMME TOUS LES MOIS, SODIPENG ET GENERATION 4

ORGANISENT UN GRAND CONCOURS A L'ANNEE
CE MOIS-CI GAGNEZ UN SUPER LOT :
UN CD-ROM POUR COREGRAFX EN JOUANT AVEC

HIT THE ICE

1 L'équipe rouge représente... ?

- a) USA
- b) Canada
- c) URSS

2 Comment s'appelle le joueur
qui donne des coups de pied
déplacés (Aïe !)

- a) Ben Dover
- b) Bo Cleveland
- c) Gunner Hall

3 Hit The Ice est un sport de... ?

- a) Football
- b) Baseball
- c) Hockey

4 Quelle est la nouvelle recrue
de Génération 4 ?

Et voici le gagnant du numéro 37 :
AYEL Pierre (13) Marseille



Envoyez vos réponses sur carte postale
uniquement à :
Génération 4
Concours Sodipeng
19, rue Hégésippe-Moreau,
75018 Paris
avant le 25 novembre, le cachet de la
poste faisant foi.

ACCOMPAGNE
DIGGER DANS SA
RECHERCHE DE LA
CITÉ PERDUE

NOUVEAU



MB



Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM

3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

THE COIN-OP!

TM



COWABUNGA !!
NOS QUATRE HEROS
SONT DE RETOUR !

Venez combattre le
maléfique Shredder
et son équipe pour sauver
April et Splinter.
Contrôles votre tortue
préférée dans cette
superbe conversion
du jeu d'arcade
KONAMI



KONAMI

disponible dans les PNAC et dans les meilleurs points de vente